TOMB RAIDER VE ASSASSIN'S CREED IV POSTERİ!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Mart 2013/03 I 7.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 65 I ISSN: 1307-8933



PS4

TÜM DETAYLAR İÇERİDE

SADECE OYUNGEZER'DE

KARA BAYRAK ÇEKİLDİ!

ASSASSIN'S CREED® IV BLACK FLAG™

2013'ÜN İLK BOMBALARI

CRYSIS 3

TOMB RAIDER

DEAD SPACE 3





BİTMEYEN AY İSTİYORUZ

Biz yanlış mı geldik acaba? Herhangi bir mart sayısında en büyük aksiyonumuz kedimiz Puri'yi sokaktan toplamaya çalışırken yediğimiz cırmıklar olurdu normalde ama bu yıl bir şeyler ters (ya da fazla doğru) gitti. Daha ayın başından şubatın 28 gününe sığmayacak bir sayı hazırlayacağımızın farkındaydık aslında. Bir tarafta Crysis 3, Metal Gear Rising, Dead Space 3 gibi özel ilgi bekleyen oyunlar, bir tarafta bu sayıya yetiştir mi yetişmez mi bilmediğimiz ama ne zamandır beklediğimiz Tomb Raider gibi bir hazine, öte tarafta 20 Şubat'ta açıklanacağını bildiğimiz PlayStation 4. Ama bunlar yetmedi... Önce Witcher 3 açıklandı, ona doğru koştururken yolda Warface'e yakalandık. Tam oradaki görevi bitirip ana quest'e yönelmiştik ki bu defa Ubisoftlar kesti yolumuzu, Assassin's Creed IV'e doğru yürümeye başladık...

Dergi, dergi değil, Skyrim sanki... Serbest bir dünyada, oradan oraya savrulan ve bir sürü hikâye biriktiren bir Oyungezer sayısı oldu. Üstelik masamda duran God of War: Ascension'ı, iki yıldır peşinde koştuğumuz Thief'in nihayet ulaşabildiğimiz ilk bilgilerini falan görmemeye çalışıyorum şu an. Şeytan dürtüyor... Ne yapsak, ana görevi birkaç gün daha erteleyip bunları da yazsak mı? *(Cesaret edemedi.)*

C. Serpil Ulutürk

içindekiler

360drc



30

Assassin's Creed IV: Black Flag

Ubisoft'un "Her Eve Bir Süikastçi" kampanyasında sıra açık denizlere geldi! Yağmalayalım mı Sinan Reis?

PC İNCELEME



42

Dead Space 3

Uzayda kimse sesimizi duyamayacak olsa da biz var gücümüzle bağırmaya devam ediyoruz: "Acımadı kii!"

KONSOL İNCELEME



68

Metal Gear Rising: Revengeance

"Metal Gear'dan babam çıksa yerim" felsefesinde birkaç güncelleme yaptık.

LOG-IN



74

Neverwinter

Biz Neverwinter'ın gecelerini bilirdik, şimdi geceli gündüzlüsü, devasalısı geliyor. Nurettin, Kayıp Diyarlar'dan bildiriyor.

ORGANİZE SANAYİ



EKRAN DIŞI



bakmadan geçmeyin









DOSYA



PIXEL



oyun indeksi

OGZ_DVD

UZAYA ÇIKAN İLK TÜRK DVD

In a Window

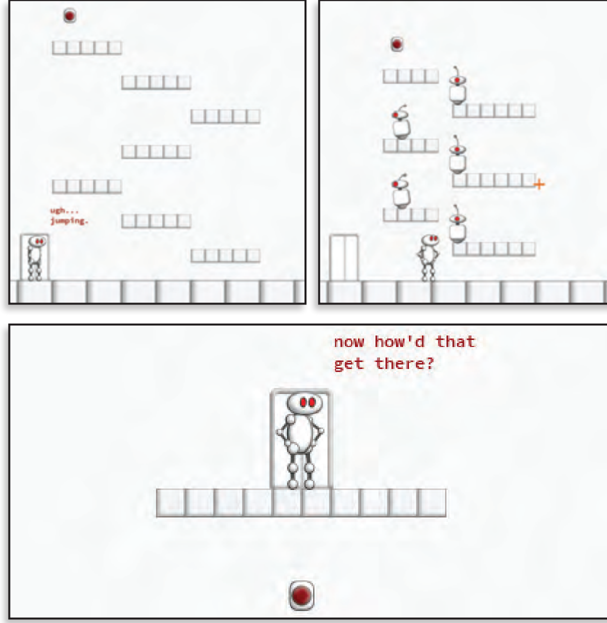
KIRMIZI DÜĞMEYE BASMANIN EN *KOLAY* YOLU

Her türlü platform oyununu severim ama inanılmaz hassasiyet gerektirenlere nazaran kafayı çalıştıranlar daha çok hoşuma gider. *In a Window* da klavyeden ziyade kafayı kırdıran oyunlardan. Hayli müstehzi bir robotu canlandırdığımız bu oyunda varsayımlarınızı bir kenara bırakıp basit çözümler bulmanız, daha geniş bir çerçevede düşünmeniz şart. Hatta bölümlerin çözümünü oyunun *dışında* bulmanız bile mümkün.

Son olarak bir iki ipucu verelim, ama eğer her şeyi kendiniz çözmek istiyorsanız okumayın, geçin, atlayın, zıplayın:

1) Ses çıkarmadan ilerlemenin tek yolu yavaş yürümek değildir.
2) Robota onu sağa sola koşturmak dışında da yardımınız dokunabilir.
3) Oyunun ismi size bir şey anlatmak istiyor olabilir.

Kolay gelsin (hhhehehe).



Oyungezer DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

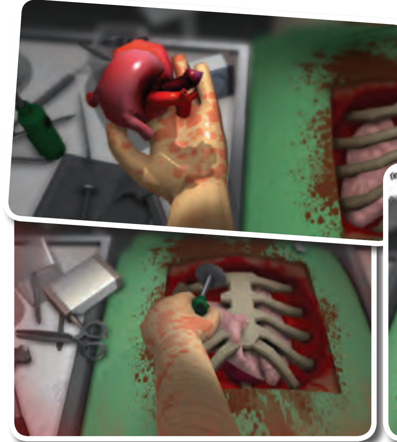
1- Real World Racing
2- Zafehouse: Diaries
3- The King of the Wood
4- The Plan
5- Misery

Surgeon Simulator 2013

BAŞIMIZ SAĞ OLSUN...

İnsanlar o kadar sene boşuna mı tıp okuyor, hı? Beş dakikada cerrah olup kalp nakli yapabileceğinizi mi sanıyorsunuz? Hele ki bu kontrollerle? Daha önce *QWOP* oynadıysanız (hani şu dünyanın en zor 100 metre koşusu) her bir parmağı ayrı bir klavye tuşuyla kontrol ettiğiniz *Surgeon Simulator 2013*'te sizi neyin beklediğini tahmin edebilirsiniz. Hastanız kan kaybından ölürken siz de gülmekten öleceksiniz (tüm doktorlardan özür dileriz). Bunun bel fıtığı versiyonu da çıktı mı tamamdır!

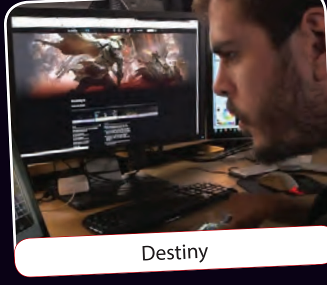
Kendimden örnek vereyim: İşe haliyle hastanın göğsünü açmakla başladım. Ama kalp dediğin kaburga kemiklerinin altında... Ne yapmak lazım? Şu yan taraftaki çekiç işe yarar mı acaba? Kemikleri kırayım derken ciğerler de arada kaynadı tabii... Tutup bir kenara fırlattım. Kalbi uzun uğraşlar sonucu yerinden söktükten sonra yenisini hastanın göğsünün içine atıverdim... Ve zafer! Gerçi yanında bir makas ve bir de radyo unuttum, ama olsun.





Bu videolar kaçmaz!


Deep Down


Destiny


DriveClub


inFamous: Second Son


Killzone: Shadow Fall

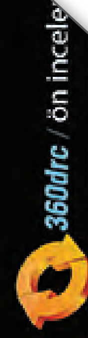

PlayStation 4


God of War: Ascension


Metal Gear Rising: Revengeance



360drc





İpuçlarını takip ediyoruz...
sf 16 >>



ENGELLER KIYMETLİDİR

"Sahip olduklarına değil, olamadıklarına odaklanırsan sürekli mutsuz gezersin" derler. Sahip olduklarınla fırsatlar yaratmak ve ulaşmak istediklerine sahip olabilmeyi denemekse olgunluk gerektirir. Bunun illa ki bir materyal olması gerekmiyor, bir insan da olabilir, bir his de... Ben hayatta neyi istemişse zor yoldan elde etmiş bir adamım. Bu nedenle sahip olduğum dostlarım, ailem, eşyalarım, kısacası hayatımın her parçası benim için çok değerlidir. Bir şeyler kazanmak ve başarmak benim için işte bu yüzden çok daha kıymetlidir. Önünüze çıkan engellerin ve zorlukların da değeri aşıldıklarında anlaşılır bu yüzden...

Biterken çalıyordu:
Anthony Hopkins&André Rieu – And the Waltz Goes On

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1 Crysis 3	EA Games
2 Metal Gear Rising: Revengeance	Konami
3 FIFA 13	EA Sports
4 Call of Duty: Black Ops II	Activision
5 Aliens: Colonial Marines	SEGA
6 Dead Space 3	EA
7 Far Cry 3	Ubisoft
8 Need for Speed Most Wanted	EA
9 Assassin's Creed III	Ubisoft
10 Hitman Absolution	Square Enix





Teker teker gelin!

ŞCR / Terminal Reality

Terminal Reality uzun yıllardır oyun sektöründe olup da adını çok duyuramamış firmalardan. Ününün doruk yaptığı nokta ise Survival Instinct öncesinde yaptığı Ghost Busters uyarlaması. Bu kadar medya tarafından takip edilebilecek bir proje üzerindeyken, geleceklerinin şu an kendi ellerinde olduğunu açıkça görebiliyoruz.

ZOMBİDEN EKMEK YEMEYEN BİR BABAM KALDI -BERKAN CESUR

WALKING DEAD: SURVIVAL INSTINCT

***LEFT 4 DEAD* İLE TAVAN YAPMIŞ** yeni nesil zombi oyunları tutkusu, dört yıldır bir köşede sinsi sinsi yaşlanıyordu ki Telltale Games buna "dur" demek için kolları sıvadı. Bu sessizliği adeta bir Rob Halford çığlığı ile bozan ve hikâye anlatımı konusunda yıllarca örnek verilebilecek bir esere imza atan firma, geçtiğimiz yıl *Far Cry 3* gibi esaslı rakipleri varken bile çoğu oyun platformunda yılın oyunu olmayı başardı. (Hatta dergi toplantımızda bile dile getirilen bu fikir, ivedilikle savuşturuldu. Öhm.) Herkesin ilgisini çeken ve adeta dün izlenmiş bir dizi dedikodusu gibi konuşulmaya başlanan oyun, rekor üstüne rekor kırarken beklenen ses de duyuldu elbet: Yeni bir Walking Dead oyunu!

PINK FLOYD'DAN GELİYOR: HIGH HOPES!

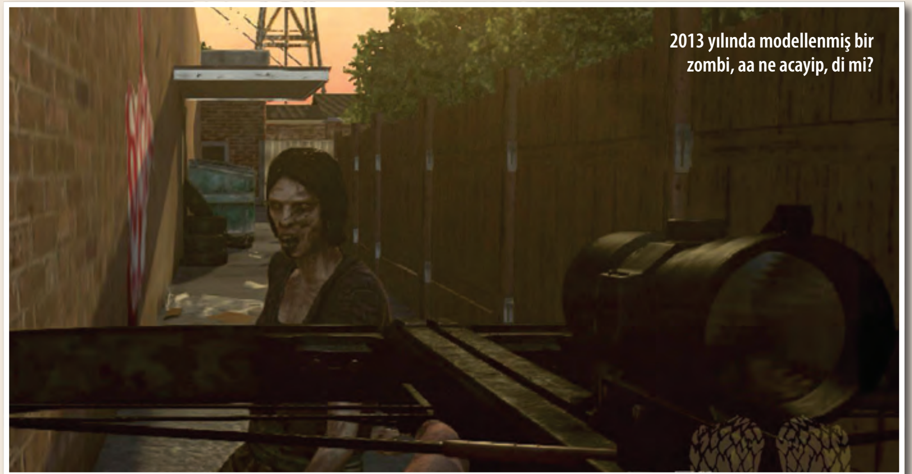
Biliyorsunuz ki Walking Dead uzun yıllardır çizgi romanlarıyla tanınsa da asıl ününe dizisiyle kavuşmuş bir kurgu. Tüm dünyada hayranları olan bu dizinin popüler kültür öğesi haline getirdiği Walking Dead'in Telltale firması tarafından oyunu yapılacağı ilk duyulduğunda herkes bir dizi uyarlaması olacağını sanıyordu. Özgün karakter ve kurgularıyla diziyle neredeyse hiç alakası olmayan ilk oyun başarılı olsa da sonrasında Walking Dead oyunu yapıp zengin olma hayali peşindeki diğer oyun yapımcılarına kötü bir miras bıraktı: Yükselen beklentiler. Terminal Reality firması *Survival Instinct*'i duyurur duyurmaz bu yöndeki yorumlar ve karşılaşmalar da gecikmedi elbet. Oyun tam da Telltale'in oyununun tavan yaptığı zamanlarda duyuldu ki bu da karşılaştırmaların had safhada yapılmasına yol açtı. Yeni duyurulan oyun tür olarak farklı, FPS olacaktı olmasına ama peki çizgi romanı, dizisi ve ilk oyunu bu kadar başarılıyken başarıyı devam ettirebilecek miydi, yoksa oyunlarındaki zombilerin ham yapacağı bir lokma olup, caddenin ortasında çürümeye mi bırakılacaktı?

YENİ VİDEO İLE AÇIKLANMASI GEREKEN VİDEO

Yapımcılar da bu soru işaretlerinin çoğaldığını duymuş olacak ki oynanış görüntüleri de içeren bir video yayınlandı. Bunun yanında sızan bilgilerle birlikte, Telltale'in oyunundaki gibi verdiğimiz kararların oyun gidişatını etkilemesinin bu oyun için de geçerli olduğu dedikodusu yayılmaya başladı. Konu da FPS türüne gayet gidebilecek iken heyecanlandım doğal olarak video öncesinde. Video yayınlandı yayınlanmasına ama izledikten sonra iyi mi oldu kötü mü oldu bilemedik açıkçası. Oyun, Walking Dead dizisinin öncesinde ve aynı evrende geçecekti iyi güzel, bildiğimiz diyarlar bildiğimiz insanlar diye sevindik ama bu grafikler 2013'te çıkacak bir oyuna yakışır mı ha Terminal! Hem de arkanda koskoca Activision gibi bir yayıncı varken! Yayınlanan videodaki grafikler hem 6-7 sene öncesinin grafikleri ile eşdeğer, hem de hatalarla dolu. Birkaç zombi öldürmeceye yer verilip videonun sonlandırılması ise insanların "Yine sıradan bir zombi oyunu mu, naaaayıır" demesine yol açtı elbet.

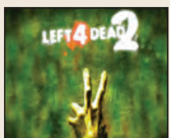
Güzel haberler de yok değil tabii, seslendirmelerin diziden tanıdığımız simalar tarafından yapılacağı ve oyunu Wii U'da oynayanların özel ve oyunu daha eğlenceli kılacak envanter moduna sahip olacaklarını biliyoruz.

Hâlâ geç değil. Bize daha iyi ve gözümüzü, gönlümüzü doyuran demolar, videolar, resimler sunmalısın Terminal! Bak Telltale kardeşine, aklımızı da aldı gitti, hepimiz oyunun ikinci sezonunu bekleyen zombilere dönüştük. Sahi, Clementine yok mu sizin oyunda? Bırak ya ben oynamıyorum!



2013 yılında modellenmiş bir zombi, aa ne acayip, di mi?

Kimyamız tutuyor mu?



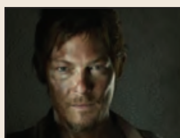
Benzettim istemsiz





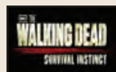
Al birini





Vur ötekine



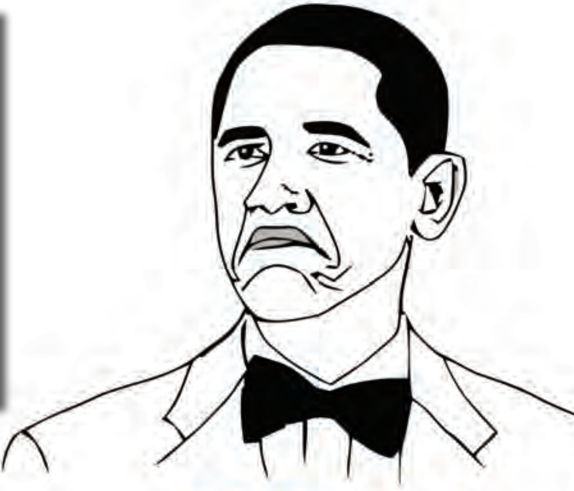


KISACA

Tür: FPS
Yayıncı: Activision
Çıkış Tarihi: 26 Mart 2013
Platform: PC, PS3, Xbox 360, Wii U
Site: bit.ly/Wi5CqM



> Splinter Cell: Blacklist'in Wii U'ya çıkma ihtimali doğmuş. > Uncharted 3'ün multi modları 15. seviyeye kadar ücretsiz olmuş. > Ubisoft'un patronu Yves Guillemot, Beyond Good&Evil 2'nin >>



NOT BAD

OBAMA DURUMA EL KOYDU

Amerika'da son dönemde yaşanan üzücü olaylar sonrası Obama yönetimi acil önlem planlarını devreye sokma kararı aldı. Bireysel silahlandırmayı azaltabilmek adına adımlar atan yönetim, bu amaç doğrultusunda yapılacak çalışmalar için 10 milyon dolarlık bir bütçe ayırdı. Şiddet içeren video oyunları ve medya yayınlarının gençler üzerinde nasıl etkiler bıraktığını anlamak için çalışmalar yapılacağını belirten Obama, bu hususta ön yargılarla değil bilimsel verilerle hareket edeceklerini açıkladı. ABD Hastalık Kontrol ve Korunma Merkezleri tarafından yürütülecek bu çalışmalar için ise değişik tepkiler geliyor. Özellikle Amerikan oyun medyası böyle bir araştırmaya gerek olmadığını, bu konuda sayısız araştırmanın halihazırda yapılmış olduğunu ve oyunların etkilerinden önce silahlara erişim kolaylığı üzerinde düşünülmesi gerektiğini söyleyerek tepki gösteriyor. Eh, haksız da sayılmazlar.



EA VE UBISOFT EL ELE

Steam'in ortaya koyduğu muazzam başarı sonrası her firma kendi dijital satış platformuna sahip olma amacı gütmeye başladı. Bu bağlamda hayata geçmiş olan platformlardan Origin (EA) ve Uplay (Ubisoft), bundan böyle ortak hareket etme kararı aldı. Yapılan anlaşma sonucunda firmalar iki platformda da kendi oyunlarının satışını yapmaya başladılar. Yani Origin üzerinden Far Cry 3, Uplay üzerinden de Dead Space 3'ü satın almak mümkün olacak. Elbette bu anlaşma sadece iki firmayı içermiyor. Bu ortaklığa destek veren diğer şirketler şu şekilde:

- Warner Bros. Interactive
- 1C Company
- Telltale Games
- Paradox Interactive
- Bohemia Interactive
- Nordic Games
- bitComposer Games
- Encore Software
- Robot Entertainment
- Recoil Games
- Iceberg Interactive
- Freebird Games
- Focus Home Interactive

EFSANE YAPIMCI KOLLARI SIVADI

Şu sıralar Tim Schafer'ın ismini alışık olmadığımız kadar çok duyar hale geldik ki bu iyi bir şey. Bir yandan yeni macera oyunu projesi üzerinde harıl harıl çalışan Schafer, ani bir açıklama ile Brutal Legend'ın PC için hazır olduğunu açıklamasıyla dikkatleri üzerine çekti. 3,5 yıllık bir gecikmeyle dahi olsa PC oyuncularını sevindiren bu haber, Schafer'ın ceplerindeki tek sürpriz değildi üstelik. Uzun süredir Psychonauts ve Brutal Legend'ın devam oyunlarını yapmak istediklerini belirten yapımcı, maddi durumlar göz önüne alındığında Psychonauts'un devam oyunu için daha iyi bir tercih olacağını da sözlerine ekledi. Gelecek planları hakkında konuşan yapımcı şunları söyledi; "Bana göre şu an mantıklı karar multiplayer'a odaklanmak. Çünkü tek kişilik oyunlar içerik gerektirir. Bu da bütün ses sanatçılarının tekrar toparlanması ve müzik lisanslarının yeniden yapılması anlamına geliyor. Eğer elimdekinden daha fazla param olursa bunu yapmayı tabii ki isterim." Görünen o ki yakın gelecekte Double Fine ve Tim Schafer ismini daha sık anar hale geleceğiz.



HER HOROZ KENDİ ÇÖPLÜĞÜNE

Daha önce Sony'de de çalışmış olan Microsoft Studios yöneticisi Phil Harrison, Valve'ın Steam Box projesinin fazlasıyla riskli olduğunu düşünüyor. "Büyük bir marka olmanız veya müthiş bir yazılım deneyiminizin olması bir şeyi değiştirmez. Tedarik, dağıtım ve üretim gibi kalemler de var bu işin içinde. Çözülmesi oldukça zor olan bu konular için binlerce insan gücüne ihtiyacınız var" şeklinde düşüncelerini dile getiren Harrison, Valve'ın dijital dağıtım konusunda eşsiz bir başarı ortaya koymasına rağmen kendilerine yabancı olan bir alanda zorlanabileceklerini sözlerine ekliyor. Yine de herkes gibi sektöre yeni isimlerin katılmasının heyecan verici olduğunun altını çizmeden de geçmiyor. Ouya, Nvidia Shield ve en sonunda da Steam Box. Yeni nesil konsolların savaşı çok daha hararetli geçecek anlaşılan...





+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Hoş geldin PS4!

Uzun bekleyiş sona erdi ve 20 Şubat günü gerçekleştirilen özel bir geceyle Sony PlayStation 4 duyuruldu. Birbirinden güzel çıkış oyunlarını da gördüğümüz PS4, 2013'ün son demlerinde bizlerle olacak. Gelecek artık daha yakın!

Küllerinden doğuyor

Raziel'i özlemeyeniniz var mı? Gelmiş geçmiş en müthiş serilerden kabul edilen Legacy of Kain'in yeniden aramıza dönme ihtimali hepimizi heyecanlandırdı. Square Enix'in satın aldığı warfornosgoth.com adresi (Nosgoth, oyunun geçtiği dünyanın ismi) bunu işaret ediyor. Kop gel Raziel!



Şansın bu kadarı

Dungeon Siege ve Supreme Commander serilerinden hatırladığımız Gas Powered Games'in zor günler geçirdiğinden geçtiğimiz ay bahsetmiştik. Bu ay ise yeni oyunları Wildman için başlattıkları Kickstarter projesini çektiler. Bunun nedeni ise Wargaming.net'in firmayı satın almış olması. Son dakikada dört ayak üstüne düştüler resmen...

Yeme bizi Capcom!

PS4 konferansında gösterilen her oyun ilgi çekiciydi (Knack?) ancak bir tanesi müthiş görünüyordu. Capcom'un yeni oyunu Deep Down, Skyrim aromalı bir yapıya sahip. Ancak gösterilenler o kadar güzeldi ki gerçek olduğuna inanası gelmiyor insanın. Umarız yeni bir Killzone 2 faciası yaşanmaz.



Fazla uzaklaşmış olamaz

Bu bölüme erteleme haberi yazmaktan zerre haz etmiyoruz. Üstelik bu kez bahsettiğimiz oyun senenin en çok beklenen yapımlarından The Last of Us! Daha önce 7 Mayıs olarak açıklanan çıkış tarihi 17 Haziran'a kaydırıldı. Neyse 1 ay en azından, şirket binasına molotof atmamıza gerek kalmadı.

Master degree troll

Activision ve Axl Rose (Guns N' Roses) arasında şöyle bir konuşma geçer; "Şarkımızı veririz ancak Slash oyunda olmayacak". Anlaşma sağlanır ancak Activison Guitar Hero III'e Slash'i koyar. Bunun üzerine 2010 yılında Rose tarafından açılan 20 milyon $'lık dava geçtiğimiz ay noktalanır. Kazanan taraf yine Activision olur...



Ne anladık bu işten?

Bu ay dergimizin her yerinden PS4 haberleri fışkırıyor. Yapılan açıklamaya göre PS4, eski oyunlar için geri uyumlu olacak ancak önceden PSN üzerinden almış olduğunuz oyunları oynamak istiyorsanız yeniden satın almanız gerekecek. Yani PS3'e satın almış olduğunuz oyunlar varsa, şimdiden bitirin deriz.

Biz de çok meraklıydık

Evet, 20 Şubat günü görkemli bir törenle çıkış yapan PlayStation 4 ancak pek çok açıdan da fiyaskoydu. Uzun bir geri sayım, oluşan beklenti ve heyecan sonucunda karşımıza çıktılar ve konsolun kumandası dışında hiçbir şey göstermediler. Biz de şabahın körüne kadar oturduğumuzla kaldık, normalde tavuk gibiyizdir vesselam...

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar



YENİ NESLE NE GEREK VARDI? -VOLKAN TURAN

THE LAST OF US



OYUN BASININDA ÇALIŞMANIN avantajlarından biri de çıkacak çoğu oyunun haberini herkesten önce almak, çoğunu herkesten önce oynamaktır. Örneğin düşünsenize *Grand Theft Auto V*'i çoktan oynadığımızı! Yok yok, şaka şaka, bırak o sopayı, şu satırları yazdığımız sıralarda oynamadık vallahi ama en az onun kadar merakla beklediğimiz bir başka oyuna ellerimizi sürmekten çekinmedik. Naughty Dog'un son harikası *The Last of Us*'ı Sony'nin ofisinde halka kapalı bir mekânda, ışıklar kapalı ve kurabiyeler eşliğinde oynadık. Elbette oynadığımız, oyunun son hali değildi, demosuydu ama inanın aynı derecede keyif aldık! Bilmiyorsanız hatırlatalım, *God of War: Ascension* oyun paketinin içinde *The Last of Us*'ın demosu bulunacak. Bizim oynadığımız demo, *GoW* ile gelecek olan demo mu olacak emin değiliz ama en az bunun kadar etkileyici olacağından şüphemiz yok... Demoda oyunun kaçıncı bölümündeyiz bilemiyoruz ama gök delinmişçesine bir yağmur karşılıyor bizi. Bir tarafımız "terk edilmiş yeşillik" bir tarafımız yıkık dökük binalar. Ortalıkça çıt yok ama biraz sonra neler olacak hissedebiliyorsunuz. Atmosfer henüz ilk dakikada büyüsünü yapıp bizi etkisi altına almaya başardı.

ÜÇÜMÜZE ÜÇÜMÜZ

Kadrajda Joel, Ellie ve Tess var. Kontrolümüzdeyse Joel. Etraftan tuğla, şişe bulup zulalayabiliyoruz ama her an saplanmayı bekleyen bir de bıçağımız var. *Assassin's Creed* oynayanların tanıyacağı bir de görüş özelliğimiz var: Bu esnada görüntü yavaşlıyor ve renkler grileşiyor, kısa sürüyor. Dereleri tepeleri arkamızda bırakarak en sonunda terk edilmiş binalara giriyoruz. Her şey dağıtılmış, yağmalanmış, tozlu ve eski. Çok geçmiyor ki kapının dibinde bizi "mantar kafamız" karşılıyor. *Ophiocordyceps unilateralis* parazitine maruz kalanlar ya çoktan ölmüş ya da bizi öldürmek için bekliyor. Aldırış etmiyor, masa üzerlerine, çekmecelere, kapı arkalarına bakıyoruz. İşe yarayacak pek bir şey yok ama hiç yok da değil. Bir el feneri ve tek tük kurşunun yanında, "crafting" malzemelerini de envanterimize katıyoruz ki bu demoda pek de işimize yaradığını söyleyemeyiz.

Daha sonraysa bizi Clicker'lar bekliyor, yani "çıt çıkaranı yakarım"cılar. Sese duyarlı bu mutasyonlar bizi göremese de verdiği korku yeter, emin olun! Etraftaki şişeyi, taşı uzak köşelere atarak Clicker'ları uzaklaştırmak mümkün olsa da işiniz o kadar kolay değil. Çünkü gözükmeden ilerlemek de bir yere kadar. Çatışmalar en büyük dostunuz olacak ve emin olun bu oyunda canınızdan daha az olan tek şey cephane! Barutu kafanıza pek takmayın ve elinize ne geçerse panik atak geçirerek saldırın dercesine tasarlanmış koridorlar. Sessizlik bile bir süre sonra sizi gıcık etmeye başlıyor...

Atmosfer harika, görsellik müthiş tamam ama demonun hiç mi sorunu yoktu derseniz vardı, hatta kimisi biraz endişe verecek cinstendi. Örneğin demoda çok serbest değilsiniz. Rotanız belli, yapabilecekleriniz belli. Yaptıklarınıza göre şekillenen pek bir şey göremedik, hatta yaptığımızda aynen gerçekleşecek şeylere denk geldik. Bir platforma çıkıp arkamızı döndüğümüzde düşmanların mevzilerinden uzaklaştığına tanık olduk. Dikkat çekmek istedik, çekemedik. Ellie ve Tess'i pek dert etmedik, genellikle başlarını belaya sokmadılar, bize stres yaptırmadılar, başlarının çaresine baktılar. Bu yüzden sorumluluklarını omzumuzda hissetmedik; biraz "tek başımayım zaten" havasına büründük. *The Last of Us*'ın ilk videolarındaki "kendi yolunu yarat" olayına denk gelememek şaşırttı ama bunun demoya has olduğunu düşünüyoruz.

ŞÜPHE VE HEYECAN AYNI YERDE

The Last of Us, ilk açıklanan çıkış tarihinden bir ay sonrasına ertelendi ve bence iyi oldu; bazı şeylerin farkına varılmış ve çözülmesi için gerekli zaman yaratılmışa benziyor. *The Last of Us* hikâyesiyle ve atmosferiyle bu yılın en önemli oyunlarının başında geliyor ve PS3'ün belki de son klasik oyun adaylarından. Türe yeni standartlar getirecek potansiyele sahip ama son anda direkten dönüp "çok iyi oyundu oh" dedirtip üç ay sonra unutulacak gibi de bakıyor. En iyisi kendi gözlerinize görmeniz.


Oyunun yayınlanmış her medya öğesi aksiyon dolu, heyecanlanmadan edemiyoruz.

ŞCR / Naughty Dog

1984'te Jam Software olarak doğan, 1989'da Naughty Dog olarak evrimleşen firma, 90'ların ortasından bu yana Sony için özel oyunlar geliştirerek milyonlara ulaşıyor.

Crash Bandicoot (1996)
Elma toplayan, maskeli yerlileri tepikleyen, Dr. Neo Cortex'i haşat etmenin yollarını arayan ve bu esnada da platform oyunlarının kaderini belirleyen ilk PlayStation dönemi oyunlarından olarak tarihe geçmiştir. 7 milyon satarak PS tarihine de geçmeyi başarmıştır.

Jax & Daxter (2001)
Platform oyunlarıyla aklını bozan Naughty Dog, bu sefer PS2 için uzun soluklu serisi Jak ve Daxter macerasını başlattı. Nokta ile Virgül gibi ikonik iki karakter yaratmayı başaran firma, platform oyunlarında salya sümük nasıl gülünür herkese gösterdi, hala severek oynarız.

Uncharted (2007)
Bu sefer sırada bir platform oyunu yoktu. TPS kulvarına giren Naughty Dog, Nathan Drake karakterini yaratarak milyonlarca oyuncunun aksiyon açlığını giderecekti. Sinematik anlatım ve anlık gelişen aksiyon sahneleri, devam oyunlarında da etkisini gösterdi ve pek çok oyuna ilham oldu, olmaya devam ediyor.

Kimyamız tutuyor mu?


I Am Legend filmi

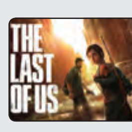
+


Kültür mantarı tadı

+


Uncharted sinematikliği

=



KISACA



Tür: Aksiyon
Yayıncı: Sony
Çıkış Tarihi: 14 Haziran 2013
Platform: PS3
Site: thelastofus.com

> Microsoft yeni konsolunu Nisan'da duyuracakmış. > Bir zamanların efsane oyunlarından D'nin yaratıcısı Kenji Eno vefat etmiş. Üzüldük. > Hotline Miami PS3 ve Vita'ya geliyormuş.

OYUNLARDA İKİNCİ EL DÖNEMİ BİTİYOR

Bu ayın en önemli olayı kuşkusuz PlayStation 4'ün açıklanmasıydı. PS4 hakkında her şeyi önümüzdeki sayfalarda göreceksiniz zaten ancak Microsoft kanadından da bazı havadisler var. Yeni Xbox hâlâ resmi olarak duyurulmamış olsa bile hakkında pek çok bilgi iyice gün yüzüne çıkmış durumda. Edge dergisinin birinci ağızdan aldığı bilgiler ışında hazırladığı yeni Xbox dosyası, konsol hakkında merak edilen pek çok konuyu aydınlatıyor. Bu bilgilerden en önemlisi kuşkusuz yeni konsol ile birlikte Microsoft'un ikinci el oyunları tamamen bitirme kararı almış olması. Alınan oyunların çalıştırılması sonrası kendiliğinden aktive olan bir kod sayesinde oyun başka bir kullanıcı için açılmaz hale gelecek. Bu sistemin çalışabilmesi adına da konsol sürekli olarak çalışan bir internet bağlantısına sahip olacak. Bunun dışında yeni bir Kinect ile entegre şekilde geleceğini, Blu-ray okuyucuya sahip olacağını ve Xbox Live'ın yeni bir sürümünü içereceğini zaten önceden biliyorduk. Donanım anlamında PS4 ile neredeyse birebir aynı olduklarını söylemek ise yanlış olmaz. Özellikle ikinci el oyunlar için alınmış olan karar oldukça dikkat çekici. Oyun fiyatlarında bir değişikliğe gidilmez ise, oyuncuların bu konuya çok da ılımlı yaklaşacaklarını söyleyemeyiz. O Xbox'ı "yıkarlar"...



Paylaşım her zaman güzeldir.



BİR ALANA BİR BEDAVA

Bazı gerçekleri ortaya koyalım. Hepimiz Valve'ın elinden çıkacak yeni bir oyunu heyecanla bekliyoruz. Hepimiz Valve'ın mevcut oyunları hakkında kaliteli filmlerin yapılmasını istiyoruz. Hepimiz J.J. Abrams'ı çok seviy-- tamam bu biraz abartı oldu ama severiz yani, iyi çocuktur. D.I.C.E. 2013 (Design, Innovate, Communicate, Entertain) kapsamında bir araya gelen Gabe Newell ve J.J. Abrams, işte bu gerçekleri hayata geçirebilecek bazı tüyoları fısıldadılar. Kendi projeleri hakkında konuştuktan sonra sıra birbirlerini şımartmaya geldiğinde sözü önce J.J. Abrams aldı ve Valve ile birlikte çalışmak istedikleri bir oyun fikirleri olduğunu açıkladı. Bu düşünce yeterince şaşırtıcı değilmiş gibi daha sonra Newell'dan gelen cümleler oluşan heyecanı ikiye katladı; "Portal veya Half-Life'ın filmi için Abrams ile birlikte çalışmanın bir yolunu arıyoruz." Bu iki açıklama da elbette ki ilgi çekici ancak gerçeği ne kadar yansıttığı henüz bilinmiyor. Bu oyun ve film projelerinin üzerinde gerçekten çalışılıyor mu yoksa sadece beklentileri yüksek tutmak için yapılmış küçük bir oyun mu, bunu zaman gösterecek...

CRYTEK, GELECEĞİ PC İLE ŞEKİLLENDİRİYOR

Yeni nesil konsolların dumanı tütmeye daha yeni yeni başladı. Artık gelecek neslin nasıl olacağını, bize neler sunabileceğini az çok tahmin eder hale geldik. Beklentiler ve istekler yüksek elbette. Ancak konunun bilirkişilerinden sayılabilecek Cevat Yerli genel kitlenin aksine biraz farklı düşünüyor. Crytek kurucularından olan Cevat Yerli'ye göre yeni nesil konsolların PC ile yarışması mümkün değil. 500 dolarlık bir konsolun, 2000 - 3000 dolarlık bir PC ile teknolojik anlamda karşılaştırılmasının anlamsız olduğunu belirten Yerli, Sony ve Microsoft ile yapmış olduğu gizlilik anlaşması olmasa çok daha açık konuşabileceğini eklemeden de geçmiyor. Daha önceki bir açıklamasında da yeni nesil konsolların, Crysis 3'ün şu anki grafiklerinden daha iyisini ortaya koyamayacağını söyleyerek iddialı bir çıkış yapmıştı Cevat Yerli. Donanım anlamında PC'nin, yeni nesil konsollardan çok daha iyi alternatiflere sahip olduğu tartışılmaz bir gerçek. Ancak sektördeki pek çok kişi, konsolların çalışma prensipleri göz önüne alındığında sahip oldukları donanımın fazlasıyla yeterli olduğu görüşünde. Sayın Yerli sunduğu argümanlarında her ne kadar haklı olsa da, PS4'ün çıkış oyunlarına baktığımızda gelecek için umutlu olmamamız için hiçbir neden yok gibi görünüyor (özellikle Deep Down'a dikkat).



NE ÂLEMDESİN

Bir sene gibi kısa bir sürede adeta üzerimize Kickstarter oyunu yağmaya başladı. Hangi projenin ne zaman başladığını, ne kadar para topladığını ve yapım sürecini takip edemez olduk. Hal böyle olunca hedefine ulaşmış projeleri derlemek şart oldu. Ancak o kadar çok oyun var ki aralarından resmen cımbızla seçmemiz gerekti. Arkada kalanlar için bir dakikalık saygı duruşu lütfen…



Double Fine Adventure

Hedef: 400.000 $
Bağış: 3.336.371 $
Yapımcı: Double Fine Productions
Beklenti: 10/10
Çıkış Tarihi: 2013 ikinci çeyrek

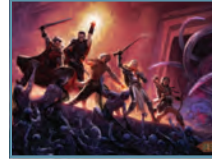
İşte bütün bu çılgınlığı başlatan oyun. Sadece Kickstarter'ın oyunlar için faydalı bir platform olduğunu göstermekle kalmadı, aynı zamanda aradan geçen bir seneye rağmen yapılan bağış konusunda sadece bir oyun kendisini geçebildi. Buna rağmen hakkında bildiklerimiz hâlâ kısıtlı çünkü Tim Schafer bu bilgileri sadece bağışçılarıyla paylaşmayı uygun görüyor. Şu an için bildiklerimiz oyunun yedinci bölümüne kadar tamamlanmış olduğu ve bir macera oyunu olmasına rağmen yan görevlerle destekleneceği. Ayrıca yapılan son açıklamaya göre oyun, ev konsolları içerisinde sadece OUYA'ya çıkartılacak. Kickstarter'ın iki önemli projesinin birleşmesi açısından güzel bir haber.



Republique

Hedef: 500.000 $
Bağış: 555.662 $
Yapımcı: Camouflaj
Beklenti: 7/10
Çıkış Tarihi: 2013 dördüncü çeyrek

Republique, bu sayfalardaki oyunlar arasında en az dikkat çeken yapım olsa da oldukça ilgi çekici öğeler barındırıyor. Hiçbir haritada yer almayan bir bölgede dünyaya gelmiş Hope isimli bir hanım kızımızın, bu ne idüğü belirsiz ortamdan kaçma mücadelesini konu alacak oyun. Ancak alıştığımız pek de alıştığımız bir şekilde değil. Bizimle telefon veya bilgisayar aracılığı ile görüntülü olarak iletişim kuran Hope'a, etraftaki teknolojik aletlere müdahale ederek yardım etmeye çalışacağız. Örneğin odanın köşesinde yer alan güvenlik kamerasını hack'leyerek kendimize bir görüş açısı yakalayacak ve Hope'un yakalanmadan kaçmasını sağlayacağız. İlk başta sadece telefon ve tabletler için duyurulan Republique'e olan ilgi, PC için de duyurulmasıyla katlanarak arttı haliyle. Özellikle başta seçilmiş olan önceden render'lanmış arka planlardan tamamen vazgeçerek üç boyutlu bir düzene geçmeleri oyuna sınıf atlatmış görünüyor. Belki diğer yapımlar kadar sükseli gelmiyor ancak kesinlikle takip edilmeyi hak eden bir oyun Republique.



Project Eternity

Hedef: 1.100.000 $
Bağış: 3.986.929 $
Yapımcı: Obsidian Entertainment
Beklenti: 10/10
Çıkış Tarihi: 2014 ikinci çeyrek

Project Eternity pek çok açıdan büyük önem taşıyor. Kickstarter içerisinde başlatılmış olan oyun projeleri arasında en yüksek bağış yapılan oyun olması oldukça önemli tabii ki ancak onu asıl özel kılan arkasındaki isimler. Chris Avellone, Tim Cain ve Josh Sawyer önderliğinde yürütülen oyun, Baldur's Gate, Icewind Dale ve Planescape: Torment gibi yapımların ruhani takipçisi olma özelliğine sahip. Project Eternity için biraz daha beklememiz gerekiyor ancak o kadar sık yeni bir güncelleme yayınlıyorlar ki, sanki daha erken bitirecekler diye düşünmüyor değiliz. Gelinen noktada 13 katlı bir zindana ve 2 devasa şehre sahip olacağını biliyoruz ki bu gerçekten muazzam bir büyüklük demek. Project Eternity, gelmiş geçmiş en iyi RYO olma potansiyeline sahip ve her geçen gün buna daha da yaklaşıyorlar.



Star Citizen

Hedef: 500.000 $
Bağış: 2.134.374 $
Yapımcı: Cloud Imperium Games
Beklenti: 9/10
Çıkış Tarihi: 2014

Project Eternity, Kickstarter üzerinden en fazla bağış toplayan oyun projesi olsa da kendi sitesi üzerinden topladıklarıyla birlikte rekoru elinde bulunduran isim Star Citizen. An itibariyle toplanan bağış 8 milyon doları geçmiş durumda. Wing Commander'ın yaratıcısı Chris Roberts söz konusu olunca sonuç pek de şaşırtıcı değil aslında. Uzay simülasyonu denince sektörün açık ara en güvenilir ismi olan Roberts, Star Citizen ile türe yeni bir anlam katma hazırlığı içerisinde. Aşılan hedeflerle birlikte keşfedilecek 100 yıldız sistemi bulunacak oyunda. Tek kişilik senaryo modunun da yer alacağı oyunda asıl odak noktası ise online çoklu oyuncu kısmı olacak. Bugüne kadar çeşitlilik anlamında yapılmış en geniş uzay gemisi kataloğuna sahip olacak yapımda gerçekleşecek mücadeleler fazlasıyla ilgi çekici olacak. Aradan geçen on yıl Roberts'a kötü davranmamışsa eğer, Star Citizen oyun dünyası efsaneleri arasına adını rahatlıkla yazdıracaktır.

NİZ SİZ?



Expeditions: Conquistador

Hedef: 70.000 $

Bağış: 77.247 $

Yapımcı: Logic Artists

Beklenti: 7/10

Çıkış Tarihi: 28 Şubat 2013

Tamam, kabul ediyoruz, Expeditions: Conquistador'un seçilen oyunlar arasında olmasında biraz torpil geçmiş olabiliriz. Bunun sebebi oyun projesinin sahibi ve yapımcı Logic Artists'in kurucularından olan ismin bir Türk olması. Ali Emek, Danimarka'da tamamladığı yüksek lisansı sonrası sınıf arkadaşlarıyla birlikte bu oyun projesine başlama kararı alıyor ve Kickstarter'ın kapısını çalıyor. Yaklaşık olarak 1500 kişiyi etkilediğine göre çok da torpil yaptığımız söylenemez aslında. Expeditions, strateji öğeleri barındıran taktiksel bir rol yapma oyunu. 1500'lü yılların Orta Amerika'sında geçecek olan oyun, yapılan seçimlerle ve rastlantısal öğelerle fazlasıyla değişken bir yapı sunmayı vadediyor. Siz bu satırları okurken oyun çıkmış olacak ve biz de beklentilerimizde yanılmadığımızı görmüş olacağız umuyoruz ki.



Dreamfall Chapters: The Longest Journey

Hedef: 850.000 $

Bağış: 1.030.449 $ (Devam etmekte)

Yapımcı: Red Thread Games

Beklenti: 8/10

Çıkış Tarihi: 2014 ikinci çeyrek

Seçmiş olduğumuz projeler içerisinde kampanyası devam eden yegâne oyun Dreamfall Chapters. Bu şu açıdan önemli, diğer oyunların aksine Dreamfall için ikincil hedefleri dahi görmeden heyecanlanıyoruz. Macera türünün en önemli yapımları arasında yer alan The Longest Journey ve Dreamfall'ın devamı olacak olan oyun, hikâyenin kaldığı noktadan devam edecek. Gelen açıklamalara göre Telltale oyunlarında olduğu gibi bölüm bazlı bir yapıya sahip olacak. Dreamfall Chapters'ın belki de en ilgi çekici özelliği ise mevsimsel değişikliklerin oyun dünyasına etki etmesi olacak. Bir macera oyununda değişken yapıya pek de alışkın değiliz. Yapımcı ekip, yine macera oyunlarında çok sık rastlamadığımız açık dünya ve keşif öğelerini de içeriğe yedirmek istiyor. Özellikle senaryosuyla dikkatleri üzerine çekmiş olan bu serinin yeni oyunu için şimdiden takvim karalamaya başlayabilirsiniz.



Wasteland 2

Hedef: 900.000 $

Bağış: 2.933.252 $

Yapımcı: inXile Entertainment

Beklenti: 9/10

Çıkış Tarihi: 2013 dördüncü çeyrek

Kickstarter pek çok kişiyi mutlu etmiş olabilir ancak sanıyoruz ki en çok eski RYO fanatiklerini ihya etmiştir. Türün tam da öldüğü düşünüldüğü anda gelen Project Eternity ve Wasteland 2 haberleri umutları bir anda yeşertti. Brian Fargo'nun post apokaliptik dünyada geçen ve izometrik görüş açısına sahip oyunu Wasteland'in devamında da ana ekibin büyük kısmı projeye dahil olmuş durumda. Özellikle toplanan bağışlar sonrası Obsidian'ın da (Avellone ve Cain) destek vereceğini açıklamasıyla muhteşem kadro toplanmış oldu. Oynanış videosu yayınlayacak kadar ilerleme kaydedilen oyun şu an bile inanılmaz görünüyor. Özellikle oyunun müziklerine imza atan Mark Morgan yine yardırmış. Wasteland 2, gerçek RYO'nun ne demek olduğunu iyi bilen herkesi mutlu edecek gibi görünüyor. Bir de güzel haber verelim; projenin başarısı sonrası gaza gelen inXile, Planescape Torment'in devamı niteliğini taşıyacak Torment: Tides of Numenera'yı da duyurdu. Yakın zamanda bu oyunun da Kickstarter sayfası açılmış olacak...

SAYFADAN TAŞANLAR

- Godus
- Shadowrun Returns
- Carmageddon: Reincarnation
- Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards: Reloaded
- The Banner Saga
- Elite: Dangerous
- Planetary Annihilation
- Jane Jensen's Moebius
- Grim Dawn
- Sui Generis
- Pier Solar HD
- Artizens
- ASYLUM
- Kaiju Combat
- War fort he Overworld
- Tex Murphy – Project Fedora



ORMANIN ÇIĞLIĞINI DUYABİLİYOR MUSUN? -POZAN ERTEN

The Vanishing of Ethan Carter

"BU ORMANA GELDİĞİMDEN BERİ kulağımda yankılanan çocuk çığlıkları ve tekrar tekrar gördüğüm cinayet sahneleri bugüne kadar yaşadığım hiçbir şeye benzemiyor. Kendimi yeterince güçlü zannediyordum fakat bu ormanda hissettiklerim her bir yaprağın yere değişinde daha da katlanılmaz hale geliyor. Titrememin nedeninin soğuk olmasını o kadar çok isterdim ki... Ama bedenim değil kalbim titriyor. Bu ormanda çok fazla acı var. Kargaların ve çocukların çığlıkları olmasa belki ormanın çığlığını da duyabilirdim. Dayanmam gerekiyor. Kendimi, Ethan'ı ve bu ormanı acıdan kurtarmalıyım..."

Yayınlanan gizemli teaser ve bazı detayların ardından *The Vanishing of Ethan Carter*'ın bana hissettirdikleri yukarıdaki gibi oldu. Polonyalı People Can Fly firması çalışanlarının yeni kurduğu oyun şirketi The Astronauts'un ilk oyunu olarak lanse edilen yapımımız hakkında biraz da kasten yaratılmış bir gizem havası mevcut şu an için. 45 saniyelik videoda birçok detay yakalamak mümkün ve daha gizemli bir videonun da yolda olduğu söyleniyor. 20. yüzyılın korku hikâyelerinden ve masallarından etkilendiklerini belirten yapımcılar oyunun özellikle geceleri, yalnızken ve kulaklıkla oynanması gerektiğini vurguluyor.

LOVECRAFT ESİNTİLERİ

Doğaüstü güçlere sahip bir dedektifin Ethan Carter isimli bir çocuğu bulmak için geldiği ormanlık alanda yaşadıklarını anlatıyor *The Vanishing of Ethan Carter*. Detektifimizin özel gücüyse bir suç bölgesine geldiğinde ölümcül suç sahnelerini tekrar gözlemleyebilmesi yahut hissedebilmesi. Pek tabii modern dedektiflik araçları da hizmetimizde olacak. Elimizdeki olayı çözmeye çalışırken çok daha büyük bir hikâyenin içine dâhil olacağımızı düşünmek sanırım yanlış olmaz. Antik çağlara uzanan kültler şu an için ufak bir tahmin. Yani karşımızda öncelikle atmosfere önem veren, karanlık, korkutucu ve gizem dolu bir macera oyunu var.

Painkiller ve *Bulletstorm* gibi yapımlara imza atan, ardından Epic Games tarafından alınıp *Gears of War: Judgment*'ı da geliştiren ekibin yeniden kendi firmalarını kurarak bu defa farklı bir işe imza atmak istedikleri gayet belli. Zaten ekibin başında bulunan Adrian Chmielarz her fırsatta bunu dile getiriyor. AAA oyunların kötü senaryolarla birbirini tekrar etmesinden dem vurup hem iyi grafiklerle, hem de sürükleyici bir hikâyeyle bağımsız bir oyun yaparak onların yakaladığı başarıları yakalama hedefinde olduğunu söylüyor. *The Vanishing of Ethan Carter*'da dövüşmeyeceğinizi ve oyunun canavarları ya da düşmanlarınızı vurmak üzerine kurulu olmadığını belirten yapımcılar yine de eski oyunlarını referans göstererek yeni oyunlarında da aksiyon ve mücadeleyi bir şekilde yaşayacağımızdan emin olmamızı istiyorlar. Biz yine de oyunun büyük bir kısmının araştırma ve keşfe dayalı olacağından eminiz.

Grafik motoru olarak Unreal Engine 3 kullanan oyunda karakteri birinci şahıs bakış açısından kontrol edeceğiz. Açıklamalara göre Oculus Rift gibi görsel gerçeklik teknolojilerini de kullanmak istediklerini düşündüğümüzde görsel açıdan belki de bugüne kadar gördüğümüz en iyi korku-macera oyunun geldiğini düşünebiliriz. Bütün bu teknolojik gücün ürünü bir atmosfer beklentilerimizi gayet yükseltiyor. Bu sene içerisinde dijital marketlerden sadece PC için satışa sunulacağı belirtilen *The Vanishing of Ethan Carter*, Polonyalı ekibe olan güvenimiz ve vaat ettikleriyle bizim için yılın en çok beklenen bağımsızlarından biri olmayı şimdiden başardı.

ŞCR / The Astronauts

Gelecek vaat eden firmalardan bir tanesi. *Gears of War* ve *Painkiller* gibi endüstriyel işler çıkarmış olsalar da, tüm bu deneyimlerini iyi bir hikâye anlatıcısı olmak için harcayacak olmaları gerçekten heyecan verici. *The Vanishing of Ethan Carter* bu takımın The Astronauts çatısı altında geliştirdiği ilk oyun olacak.

Ethan Carter'da bir parça Dear Esther havası seziyoruz.

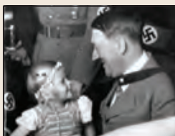


Kimyamız tutuyor mu?



Sağlam bir kalp



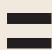


Çocuk sevgisi





Ormanda piknik(!)





KISACA

Tür: Macera/Korku
Yayıncı: The Astronauts
Çıkış Tarihi: 2013
Platform: PC
Site: www.theastronauts.com/2013/02/the-vanishing-of-ethan-carter



> Orijinal Xbox'ın yaratıcı Nat Brown, Microsoft'un şu anki projelerinden memnun değilmiş. > David Cage'in sonraki üç oyununun neler olacağı belliymiş.

OYUNCULAR İÇİN TASARLANDI

Geçtiğimiz ay oyun sektörümüz açısından bir dönüm noktasıydı. Tüm gelişmelerin için biri vardı ki, özellikle online oyun severlerin uzun zamandır yaşadıkları sıkıntılara çare olacak cinstendi. Türkiye'nin lider ödeme çözümleri firmalarından PaybyMe, Denizbank ve Visa ortaklığıyla tamamen oyunculara yönelik bir ön ödemeli kart sistemi geliştirdi. Oldukça renkli geçen basın toplantısında PaybyMe yetkilileri kartın kredi kartlarının yükümlülüklerine sahip olmadığını ancak online alışverişler için en güvenli yol olduğunu belirtti. Kart sayesinde sadece basit bir numara girerek oyun içinde istediğiniz ürünü anında satın alabilecek, bakiyeniz bittiğinde başta Denizbank ATM'leri olmak üzere birçok noktadan geri yükleme yapabileceksiniz. İşin en güzel kısmıysa kartın içine yüklediğiniz bakiye kadar alışveriş yapabilecek olmanız. Yani PaybyMe ön ödemeli kart ile daha az paraya, daha çok alışveriş yapabileceksiniz. Diğer yandan kartınıza bir limit koyarak, istenmeyen alışverişleri engellemiş oluyorsunuz. Bundan böyle en sevdiğiniz oyunlarda kullanabileceğiniz kendinize özel bir kartınız var kısacası.



DAHA BÜYÜK DERTLERİM VAR BENİM

Bu sözler Kojima'ya ait. Artık bu adamın normal biri olmadığı hepinizin malumu... Ama tüm karakteristik özelliklerini yarattığı oyun ve karakterlere yansıttığı için seviyoruz zaten onu. "Ground Zeroes'u şu haliyle piyasaya çıkarabilir miyim bilemiyorum. Eğer çıkarabilirsem muhtemelen ortalık birbirine girecek" demiş Kojima. "Ben çok daha olgun içeriklerin derdindeyim... Oyunlar, ele aldıkları hikâyelere bakacak olursak, son 25 senede filmlerin ya da edebiyatın yanına bile yaklaşamadı. Sürekli olarak zombi vuruyorsunuz. O oyunlar kötü demiyorum, elbette ki eğlenceliler ama artık büyümenin ve olgunlaşmanın vakti gelmedi mi? Daha karmaşık ve daha başka şeyler anlatma derdi olan oyunlar görmeliyiz. Açıkçası ve MGS serisinde bunun derdindeydim ve Ground Zeroes'da ne kadar ileri gidebileceğimi hepimiz göreceğiz." Bu adamın her sözü heyecan duymak için bir başka sebep veriyor.



VALVE İÇERDEN KAYNIYOR

Valve söz konusu olduğunda içerisinde negatifliğin yer aldığı bir haber yazmaya pek alışık değiliz. Ancak son zamanlarda şirkette yaşanan işten çıkarılmalar kafaları oldukça karıştırdı diyebiliriz. Her şey, Steam Box ve Steam Big Picture'ın fikrini ortaya atan Jeri Ellsworth'ün işten çıkarılması ile başladı. Bu kadar önemli yeniliklere ön ayak olmuş bir ismin, ansızın işten çıkarılmış olması soru işaretlerini de beraberinde getirdi doğal olarak. Bunun sonrasında yaşananlar ise durumun çok daha vahim olduğunu ortaya koydu. Steamworks projesinden sorumlu Jason Holtman, Team Fortress 2'nin karakter tasarımlarını gerçekleştirmiş olan Moby Francke ve Left 4 Dead yazılım mühendisi Tom Leonard'ın da aralarında bulunduğu 25 önemli isimin daha işten çıkarılması sonrası Valve'da yaşanan bir kriz olabileceği konuşulmaya başlandı. Herkes konu hakkında bir açıklama beklerken bu açıklama en yetkili isimden, Newell'dan geldi. İşten çıkarılmaların nedeni hakkında hiçbir yorum yapmayan Newell, yaşanan bu durum sonrası herhangi bir projenin iptal edilmediğini ve firmanın önceliklerinin aynen yerini koruduğunu söylemekle yetindi. Kim bilir, belki de çalışanlar; "Biraz da oyun yapalım artık" diyerek isyan etmişlerdir (Bu güzel yorum için OGZ Online üyelerinden Wiuxo'yu tebrik ederiz).





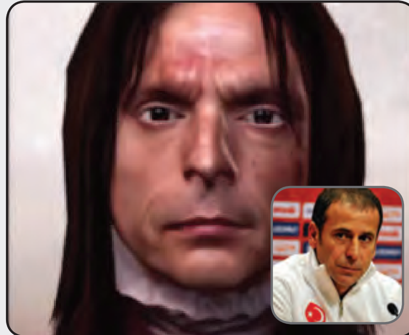
OGZ CASTİNG AJANSI



Kalabalık bir ajans ayına daha hoş geldiniz. Her ay yeni yüzler görmek beni nasıl mest ediyor anlatamam. Eh, Şubat tatili herkese yarıyor kuşkusuz. Öncelikle ajansımızın gediklisi Arda Köroğlu'nun doğum gününü en içten dileklerimizle kutlarız OGZ ailesi olarak. İyi ki doğmuşsun Arda! Arından Baha Topbaş adlı oyungezere gönderdiği örneğin çok defa geldiğini, Onur Aksoy adlı oyungezere de karakterin modellendiği aktrisi gönderdiğini hatırlatayım. Yine de ellerinize sağlık arkadaşlar. Hakan Öner neredeyse bir yıllık malzeme yollamış, senin de ellerine sağlık. Gökay Keser, Arman Zan ve Furkan Daloğlu'na da ayrıca teşekkürlerimizi iletelim. Oğuzhan ve Emirhan Emirzeoğlu Kardeşler de ilk defa beni ajansa taşıdılar. Aynen koydum valla, teşekkürler. İkinci örnekse Kubilay Aslan Arslan'dan geliyor. Birini benzetmek mi istiyorsunuz: Adres aynı adres: faruk@oyungezer.com.tr



Max Payne'in düşmanı (adını hatırlayamadık)
Furkan Faruk Akıncı



Giovanni Auditore
Abdullah Avcı

BUHAR ŞEHRİ KAPILARINI İSTANBUL'DA AÇTI

Ocak ayı Türk oyun sektörü için yeterince hareketli geçmemiş gibi Şubat ayı da hız kesmeden aynı yolda devam etti. Uzun süredir dikkatleri üzerine çeken ve PC Gamer, Forbes gibi yayınlar tarafından "2013'ün en çok beklenen PC oyunları" arasında gösterilen City of Steam, dünya lansmanını Türkiye'de gerçekleştirdi. Oyunu Türkiye ve Orta Doğu'da yayınlayacak olan DAO Games ve oyun portalı Nova Worlds'ün de tanıtıldığı özel bir geceyle buhar şehri Türk oyun severlerle buluştu. Tarayıcı tabanlı olan ve hiçbir şey indirmeye gerek duymadan anında oynanabilen City of Steam, bu kategoride rakiplerinin çok ilerisinde bir görsellik sunuyor. Gerçekleştirilen basın toplantısında konuşan DAO Games CEO'su Peter Kwisthout, kurumsal yapılarına rağmen şirketlerini oyuncu kimlikleriyle açtıklarını ve yine bu kimlikle City of Steam'i açılış oyunu olarak seçtiklerini belirtti. Türk oyuncuların yaşamış olduğu sıkıntıları göz önünde bulundurarak tasarladıkları www.novaworlds.com ise yılsonuna kadar kataloğuna ekleyeceği iki yeni oyunla birlikte gelişimini sürdürecek. Böylesine önemli bir oyunun dünya lansmanının Türkiye'de yapılmış olması da hepimiz için bir gurur kaynağı olsa gerek.



WORLD OF HALOCRAFT -HAKAN ÖZGÜL

DESTINY

CALL OF DUTY'NİN YAYINCISI ve *Halo*'nun yapımcısından… Diyerek etkileyici bir şekilde girmek istediğim bir oyun *Destiny*. Bungie'nin *Halo*'yu Microsoft'a bırakıp, "O oyundan daha iyisini nasıl yaparız?" sorusuna getirdiği cevap olan *Destiny*, yapımcıları tarafından "Oynayabileceğiniz en iyi shooter" olarak tanımlanıyor. Verilen detaylarıyla beni delicesine heyecanlandırsa da, *Destiny*'nin şimdilik sadece konsollara gelecek bir FPS olması fazlasıyla üzücü. Bungie'nin Activision'la yaptığı 10 senelik anlaşmanın varlığı olan bu oyun, doğru adımları atabilirse mevcut neslin MMO anlayışını yıkıp kendine yeni bir kulvar açabilir.

Bunu neden mi diyorum sevgili okur? Çünkü *Destiny*, belki de yıllardır ortada dönen ancak hâlâ başarılı bir oyuna dönüştürülemeyen MMOFPS türünün ilk doğru uygulanmış hali olabilir. Bungie, oyununu açıklamaya çalışırken *Skyrim*'den örnek veriyor; gizem ve aidiyet hissiyle yoğrulmuş bu tarz bir oyun evreninin, doğru uyarlandığı zaman bir online oyuna çok yakışacağından bahsediyor. Sırf bu bile, *Elder Scrolls Online* ile hayal kırıklığına uğramış bendenizi mest etmekle kalmıyor, hayal gücümü de ateşliyor.

Destiny, bundan yüzyıllar sonra Güneş Sistemi'ne yayılmış ve altın çağını yaşayan insan uygarlığının bir güç tarafından yok edilmenin eşiğine gelmesinin ardından gelişen olaylara odaklanıyor. İnsanlık dünyaya geri çekildikten sonra son bir darbeyle insanlığı sonsuza kadar yok etmeye çalışan bu güç, gizemli beyaz bir küre yani "The Traveler" tarafından durduruluyor. İnsanlık daha sonra kendisini kurtaran bu dev beyaz kürenin altına ayakta kalan son şehrini kuruyor. *Destiny*'ye bu şehri koruyan bir muhafız olarak başlıyorsunuz ve The Traveler'ın size bahşettiği güçleri kullanarak şehri tehlikelerden savunurken, işgal edilen gezegenlerimizi ve kolonileri geri kazanmaya çalışıyoruz. Ancak bu o kadar da kolay olmayacak gibi: Vahşi uzaylılar, zamanda yolculuk yapabilen robotlar gibi onlarca düşman sizi bu kolonilerde bekliyor. *Destiny*'de her oyuncu kendi hikâyesini yaratacak ve Güneş Sistemi'nde istediğimiz yere istediğimiz an gidebileceğiz.

BORDERLANDS VE HALO BİRLEŞİMİ Mİ?

Bungie oyun içinde oyuncuların ilgisini çekecek birçok eşyanın bulunacağını söylüyor. Burada bir *Borderlands* örneği verilmese de, oyunun her



Sadece gezegenleri değil, terk edilmiş uzay gemilerini de ziyaret edebilirsiniz.

Ortada duran bir Krogan mı?



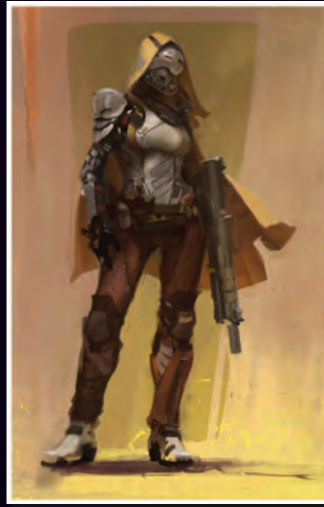


Destiny Anlaşmasından Detaylar

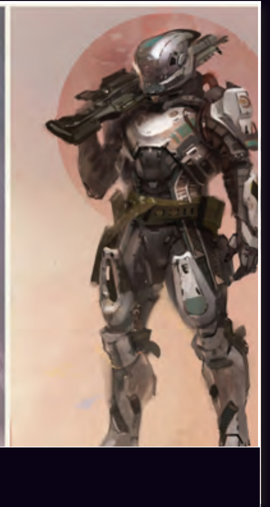
Call of Duty'nin yapımcılarıyla davalık olan Activision, bu davanın ışığında yoğurdu üfleyerek yemek adına Bungie'yle yaptığı anlaşmanın detaylarını mahkemeyle paylaştı. Fakat bu defa da Destiny'nin tüm ticari planları ortaya çıkmış oldu. Anlaşmaya göre bu senenin sonunda Destiny'nin piyasaya sürülmesi planlanıyor. Ayrıca 2020'ye kadar dört tane Destiny oyunu ve dört adet de Comet adında ufak içerik paketinin piyasaya sürülmesi anlaşmada belirlenmiş gözüküyor.

aşamasında oyuncunun ödüllendirileceğinden ve bu sistemle kendimizi geliştirebileceğimiz daha iyi silahlar, daha iyi zırhlar yapabileceğimizden bahsederek doğal olarak *Borderlands*'i hatırlamamızı sağlıyorlar. "World of Halocraft" esprisi de buradan geliyor. *Destiny*, *World of Warcraft*'ın DVO mantığını yarı online bir oyunla buluşturarak daha derin ve aynı zamanda casual oyuncuları da etkileyecek bir oyun yaratma niyetinde.

Sosyal bir FPS dünyası olarak açıklanabilecek *Destiny*, her türlü oyuncuya cevap verebilecek bir yapıya sahip. İster bütün oyunu solo oynayın, isterseniz ufak isterseniz de devasa gruplarla, ya da klasik deathmatch tarzında... Oyun her seferinde size farklı bir yüzünü göstererek farklı bir tecrübe yaşatmayı hedefliyor. Arayüzde neredeyse hiç menü olmadığından dünyayla ilişkiniz neredeyse hiç kesilmiyor ve oyunu açtığınız andan itibaren ikinci kez bir yükleme ekranıyla karşılaşmıyorsunuz. Tek başınıza oynarken bir devasa online gibi değil *Halo* veya *Call of Duty* gibi kendi halinde bir FPS deneyimi yaşayacaksınız ama oyundaki tek şehrinize ya da herkesin girebileceği serbest bölgelerde bir DVO gibi davranmaya başlayacak oyun. Bunu sağlamak için *Destiny* çok gelişmiş bir eşleştirme sistemiyle beraber gelecek. Siz bir yandan oynarken sürekli olarak oyun size başka oyuncuları da görebilme şansı tanıyacak ve tıpkı *Journey*'deki gibi etkileşime geçebileceğiniz oyuncuları yakaladıkça yanınıza ekleyecek. Kötümserler için hemen ekleyeyim; bu sistemin arkada çalıştığını hissetmemeniz için Bungie ciddi bir çalışma içerisinde.







Aynı şekilde oyunda başka oyuncularla kozlarınızı paylaşabileceğiniz sistemler de olacak, üstelik bunu yapmak için bir menüyle boğuşmak zorunda kalmayacaksınız. Bungie'nin amacı, yarattığı evreni parçalamadan pek çok şeyi yapabilmenizi sağlamak.

Destiny'de yarattığımız karakterlerin sınıfları olacak ve bu sınıfların özellikleri yeteneklerimizi etkilemekle kalmayacak, aynı zamanda karakterlerimizin görünüşünü de değiştirecek. Bungie Warlock, Titan ve Hunter sınıflarını tanıtsa da bunların birbirinden nasıl ayrılacağı konusunda çok bilgi vermedi, ancak değişik sınıfları barındıran co-op gruplarının farklı tecrübeler yaşayacağını açıkladı.

Destiny'nin duyurulduğu tarihte Sony henüz PS4'ün adını anmaktan kaçındığı için oyunun Xbox 360 ve PS3'e geleceği açıklandıysa da, birkaç gün sonra PS4'ün duyurulmasıyla beraber bu listeye o da eklendi. Aynı şekilde yeni nesil Xbox'ın ortaya çıkmasıyla beraber *Destiny*'nin bu konsola da duyurulacağına kesin gözüyle bakıyoruz. Ayrıca oyunun PC'ye de çıkacağına dair hiçbir şey söylenmediyse de, Activision'un platformlara özel oyun çıkarmak gibi bir huyu olmadığından şimdi olmasa da bir süre sonra PC versiyonunun duyurulması kuvvetle muhtemel.

ŞCR / Bungie

Her oyunu bir öncekinden iyi yapmak gerçekten çok zor iş. Bungie işte o firmalardan biri.

Halo Serisi (2002 - ...)
Master Chief'in gözlerinden dünyaya baktığımız o ilk oyunundan beri hızla fenomene dönüşen Halo hakkında söylenmedik ne kaldı ki? Geçtiğimiz sene bayrağı 343 Industries'e devretse de mirası hâlâ oyuncuları peşinden sürükleyen bir seri olarak, Bungie'nin gücünü yaşatan varlıklardan biri Halo.

Myth (1997)
FPS'leriyle tanınan bir firmanın gerçek zamanlı bir taktik oyunu yapması garip gelebilir. Ancak Bungie'nin aklına taktığı her şeyi başarma huyunun bir ispatı olarak Myth, o günün popüler oyunları olan Warcraft ve C&C'lerden oldukça farklı, taktiksel açıdan bu oyunların çok ötesinde bir tecrübe sundu bize.

Activision daha en başından Destiny'nin sürekli online olmanızı gerektiren bir oyun olacağını ancak *World of Warcraft* tarzı bir aylık ücretin söz konusu olmayacağını açıkladı. Tabii ki böyle aylık ücret olmayınca *Destiny*'nin ekmek kapısı olarak DLC'leri ya da eşya satışı gibi bir sistemi seçtiğini tahmin edebiliyoruz. Bu konuda Activision kesin bir şey söylemese de yakında bu konuda daha detaylı bilgiler düşmeye başlayacaktır.

PAUL MCCARTNEY NE ALAKA?

Destiny'nin müziklerini *Halo*'da muhteşem bir iş çıkararak yeteneğini kanıtlayan Marty O'Donnell yapıyor ve ismini oyun dünyasında duymaya hiç de alışık olmadığımız Paul McCartney de ona destek veriyor. İkilinin nasıl bir kimya tutturacağını doğrusu merak ediyoruz.

AAA+ oyunların benzer paketlerle sunulmasını eleştirebilir, belli açılardan kendilerini fazla ciddiye almalarıyla dalga geçebiliriz ancak bir gerçek var ki, *Destiny* de dahil olmak üzere bu oyunların yapımı için harcanan finansal güç, çaba ve emek geçekten çok büyük seviyelere ulaşmış durumda. Kısacası Bungie, *Destiny*'yle önümüzdeki 10 sene boyunca sürecek yepyeni bir maceraya atılıyor. Pek çok açıdan çeşitli oyunların karması gibi duran *Destiny*, Bungie'nin sihirli dokunuşuyla *World of Warcraft* fenomenini tekrar Activision'a yaşatabilir. Activision'ın 2013 için duyurduğu finansal performans tahminlerinde adı geçmese de *Destiny*'nin PS4'ün çıkışına yetiştirileceği tahmin ediliyor. Biz de sabırsızlıkla bekliyoruz.

Kimyamız tutuyor mu?



Zamanda yolculuk yapan düşmanlar





İnsanlığın son şehrinde belediyecilik





Bungie'nin yuvarlak şeylere takıntısı





KISACA

Tür: FPS
Yayıncı: Activision
Çıkış Tarihi: 2014
Platform: 360, PS3, PS4
Site: www.bungie.net/en-us/Destiny





UNUTURSAN KÜSERİM, MEKTUBUNU KESERİM -BERKAN CESUR

OYNADIK

REMEMBER ME

AYŞEGÜL ALDİNÇ, "BENİ HATIRLA" deyince olay olmuyor ama Capcom bunu Paris'i mahvederek yapınca tüm dünya konuşuyor. Olacak iş değil!

Olan oldu ve uzun zamandır heyecanla beklediğimiz *Remember Me*'yi sonunda Aral İthalat'ın davetiyle ön gösterimde oynama fırsatına eriştik. Oyunun öncesinde izlediğimiz, gördüğümüz ve dinlediğimiz beklenti yükselticileri yüzünden açıkçası gergindim. Bu kadar sevilebilecek bir kurgu fos çıkarsa bizzat beklediğim bir oyun olması sebebiyle epey hayal kırıklığına uğrayacaktım. Fakat işler hiç de beklediğim gibi gitmedi. *Remember Me* yeni neslin seri olması beklenen en büyük ve eğlenceli yapımlarından olabilir. Mayıs'ta bir bomba geliyor ki, öyle böyle değil!

AŞK, ŞARAP, CYBER-PUNK

Paris'in 2084 yılındaki teknolojiyle yıkanmış topraklarında geçen hikâyemiz, Nilin adındaki bir hafıza avcısının silinmiş hafızasını geri kazanma mücadelesini konu alıyor. Cyber-punk temasıyla olabilecek en güzel şekilde harmanlanmış bu atmosfer, ölme animasyonlarından billboard'lardaki afişlere kadar detaylıca tasarlanmış. Oyuna grafiksel olarak laf atmamız olsa olsa bir trolleme girişimi sanılabilir, o derece! Memoreyes adlı patronumuz tarafından korkulup da reset'lenen hafızamız sayesinde geçmişimize dair hiçbir fikrimiz yok. Şimdi gelin bu maceramızda nelerle karşılaşacağımıza bakalım.

"Bana bir dayanak noktası verin, Dünya'yı yerinden oynatayım." –Arşimet

"Bana düzenlenecek bir hafıza verin, dünyayı değiştireyim." –Nilin

...sözleriyle açılan 10 dakikalık resmi videosunda gördüğümüz yetenek ve dövüşlere, oyunun ilk iki bölümünü oynarken tümüyle tanık olamadık. Sanıyoruz ki oyunun tamamlanmış bölümlerinden olan bu oynanış hevesimizi perçinlerken ilk bölümlerdeki sadeliğin de çabucak geçmesini umut ettiriyor. Bastil Hapishanesi'nde oyuna gözlerimizi açar açmaz ilk olarak dünyayı incelemeye başladık. Atmosfer bütünlüğü açısından *Remember Me*'nin *BioShock*'un rakibi olabilecek düzeyde olduğunu söylesem sanırım yalancı çıkmam. Harap olmuş bir gelecek en güzel bu şekilde tasarlanabildi diyor ve oyunun *Cyberpunk 2077* için de öncü bir örnek olacağını tahmin ediyorum. (Bu iki oyunun hatun karakterlerini karşılaştırırsak



Böyle bir evrende lahmacuncular var mıdır ki hâlâ acaba? :(

Kombo yaratma ve bunları kullanma özgürlüğü şahane.





Eiffel'siz bir Paris şartlar ne olursa olsun düşünülemez.

ŞCR / Dontnod Entertainment

Bu ismi zor okunup yazılan güzide Fransız firması ilk olarak *Remember Me* ile serüvenine çıkacak olsa da tecrübesiz sanmayın. Firmanın elemanları *Rainbow Six, Splinter Cell, Heavy Rain* ve *Burnout* gibi oyunların yapımında görev almış kimseler. Yıldızın parlasın Dontnod.

Oyunun dövüş mekanikleri resmen akıyor!



Nilin daha zayıf ama daha çekici, söylemeden edemedim beyler. Öhm.)

İlk öldüğümüzde ekrandaki grafik hatası benzeri animasyona verdiğim tepkiyi hatırlıyorum da, bir an için oyun mavi ekran hatası veriyor sanmıştım. Sonradan anladım, bu bir animasyonmuş. Böyle bir evrene de böyle dijital bir ölüm yakışırdı, ince ama güzel düşünülmüş. Anlayacağınız oyun başından sonuna çok özgün bir kurgunun iyi bir fırçadan çıkmış betimlemesi. *Guild Wars 2*'den sonra grafik sanatçılarının bu denli özgün bir eser verdiği oyuna ilk defa rastlıyorum son zamanlarda. *Remember Me* yeni bir konsept tasarımı modası yaratabilir, bizden söylemesi.

Gelelim vurdu kırdı tarafına. Hem tekme tokatsız hafıza tamiri mi yapılırmış? Şimdilik iki bölüm oynama fırsatımız olduğu için ilerisi ne olur bilmem ama oynadığımız kadarıyla hiç silah kullanmadığımızı ya da silahlı bir düşmanla karşı karşıya kalmadığımızı belirtelim. Oyun kendi oluşturduğumuz komboları yakın dövüşlerde kullanmak üzere tasarlanmış. Oynadığımız bölümlerde toplamda maksimum beş slottan oluşturabildiğimiz kombolar, değiştirilebilecek çok sayıda element sayesinde binlerce farklı şekilde çeşitlenebiliyor. Dövüş sırasında bunları kullanmak ve can-cooldown-vuruş gücü dengesini tutturmak tamamen kendi elimizde. Dövüşlerin akıcılığı ise dillere destan. Oyunun dövüş kalitesi ve mekaniklerini sürekli olarak *Batman* ile karşılaştırdık ve tadı damağımızda kaldı açıkçası. Olmuş.

UNUTMAK KOLAY DEMİŞTİN, ALIŞIRSIN DEMİŞTİN

Nilin, kabiliyetleri sayesinde insanların hafızasını hem çalıp hem de değiştirebiliyor. Bunun kendimizi bulma serüvenimizde ne kadar yardımcı olabileceğini bir düşünün: Bir insanın hafızasını değiştirerek en sevdiğine bile düşman edebilirsiniz.

Çocukluğumdan beri aklımda ütopik bir senaryo vardı. Hep bunun kısa filmini çekmek istemiştim ama hiçbir zaman bunu yapacak kabiliyetlerim olmadı. Senaryo şöyleydi: Zamanı geriye al, önemli bir olayın gidişatını değiştir ya da yok et, zamanı tekrar ileri sar ve olanların farklılığını izle. Acaba dünya aynı mı kalırdı, şu an ben bu oturduğum koltukta oturuyor olur muydum ya da alfabe şimdiki sırasında mı olurdu? Zincirleme olayların insan hayatlarını ne kadar değiştirebileceği ortada. Hal böyleyken bir insanın hafızasını değiştirerek içinde bulunduğu durumu ya da olacakları değiştirmeniz de en olası şey. Capcom şimdilik bu dinamiğin saklı kalmasını istediği için oyunu oynarken bu bölümde kameramızı kapatmamız rica edildi. Ama benim hafızama Nilin müdahale etmediği için hepsi aklımda!

Bu hafıza bozma bölümlerinde zamanı ileri geri sarıp düzenlediğimiz hatıralar sayesinde düşmanlarımızı kendi safımıza katmak mümkün. Değiştirdiğimiz hafızalarla birlikte elimizi bile sürmeden birini birine öldürtebilir, işleri yoluna koyabiliriz. Topladığımız hafıza parçalarıyla birlikte kendi geçmişimizi de tamamlarken nedense bir de Skid Row – I Remember You çalmaya başladı zihnimde, sebebi malum.

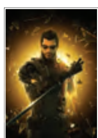
DÜMDÜZ GİBİ, AMA DEĞİL

Sinan Abi'nin çok sevdiğim ve beni etkilemiş bir sözü var: "Bir oyun ne kadar çizgisel olursa olsun, özgür bir dünyada hissettirebiliyorsa başarılıdır." Remember Me ne kadar açık dünya oyunu olmasa da neredeyse bu cümlenin her kelimesinin hakkını vermek için tasarlanmış. Benim gibi yan görev sevmeyen ama özgür hissetmenin de tadını sevenler için hikâye anlatımı ve rahatlık hissiyatı da on numara olmuş. Capcom'un da derdinin yeni bir *Assassin's Creed* klonu yapmak olmadığına eminim. Ama yine de bir takım kolaylaştırmalar var. Oyunu zorluk seviyesi olarak "Normal"de oynadık, belki "Zor"a getirdiğimizde böyle bir şey yoktur ama oyun sürekli olarak nereye gitmemiz, hangi platforma zıplamamız gerektiğini ufak bir imleç ile gösteriyordu. Durum böyle olunca da oyuncuya sadece emirleri dinlemek gibi bir hissiyat bırakılmakta. Sanki onlar olmasa çok daha rahat bir oynanış ve özgürlük hissiyatı olabilirdi. Şu haliyle bile açık dünya olmasa da nasıl olduğunu anlamadığım bir şekilde özgür hissettiren bu oyun o haliyle kim bilir nasıl rahat olurdu. Hatta bu oyuncunun yapacağı bir seçim ile opsiyonel de yapılabilirdi. Geri kalan tüm özgür hissayata ise tek bir sözüm var: Bayıldım!

Akıllı ol Capcom, bak bu kaçıralacak fırsat değil, ünlü et bu oyunu! (Karakterin adı da Hafıze olsa ne güzel olurdu... Neyse.)



Kimyamız tutuyor mu?


Deus Ex

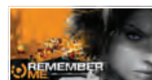



Assassin's Creed




Mirror's Edge





KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Capcom
Çıkış Tarihi: Mayıs 2013
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: www.dont-nod.com



OYUNEZER!

EĞRETİ HAREKETLER SİLSİLESİ...

Oyun dünyasının eğilimlerinden bazılarımız hiç memnun değil. En başta da ben... Bugüne dek oyunların tektipleşmesine dair binlerce satır karalamışımdır. Ama iş en sevdiğim oyun türlerine gelince iyice hassaslaşıyorum. Bilenler bilir, "survival horror" türüne takıntılıyımdır. Oyun mekanikleri olarak daha yapılabilecek çok şey olmasına karşın ticari amaçla bir oyunu temelinden sarsmak ve karakteriyle oynamak, oyunu bilindik halinden başka bir noktaya taşımak bana hiç samimi gelmiyor. "Ulan adamlar milyon dolarlık oyun yapıp satıyor, sana mı samimi geleceklerdi a sıfatsız" demeniz gayet olası... Gelecekler arkadaş! Bunca senedir her aksiyon, macera, survival horror oyununu hatmetmiş beni memnun etmeyecekler de kimi edecekler!

Tahmin etmek zor değil, konumuz Dead Space 3. Benim için iki tane oyun var ki, ilk üç bölümünün ardından çıkmış her Resident Evil oyununa ders niteliğinde olduklarını savunurum her fırsatta: Dead Space ve Batman Arkham serisi... Her hattıyla survival horror türünün olması gerektiği tüm mekanikleri taşıyan bu iki oyunun, özellikle bölüm tasarımlarıyla bu türden daha çok ekmek yenebileceğini gösterdiğini düşünüyorum. Dead Space'in üçüncü bölümü kesinlikle kötü bir oyun değil, hatta bayıldığım tarafları da olduğunu itiraf etmeliyim. Ama EA'in ticari kaygılarının Visceral Games'in dengesini bozduğunu ve fena halde kafalarını karıştırdığını düşünüyorum.

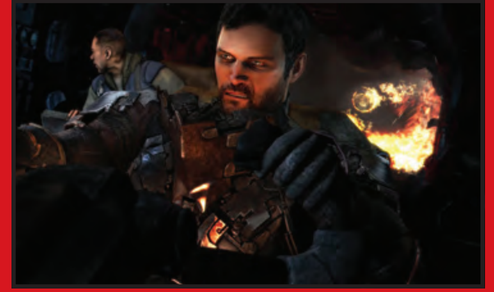
Dead Space 3 kimliğini oturtamamış bir oyun. Herkesi aynı anda memnun etmeye çalıştığı için, iki cümleyi bir araya getirip de o muhteşem hikâyeyi bir türlü anlatamıyor. Bunda bölümler arası geçişlerin diğer oyunlara göre zayıf olmasının büyük etkisi var. Kimi bölümler solumaya doyamadığım Dead Space atmosferini dibine kadar yaşatsa da, bazı bölümler "Gears of War" çakması, Dead Space ile uzaktan yakından alakası olmayan "savaşlara" sahne oluyor.

NEREDE ÇARESİZLİK? NEREDE KORKU?

Korku türünde yapılması gereken en basit şey oyuncuya kendini yalnız ve aciz hissettirmektir. İki özellik Dead Space karakterinin üzerinde fena halde anlamsız durmuş. Her ne kadar çoğu eleştirmen tarafından beğenilmiş olsa da birincisi silah yapma/geliştirme olayını çok anlamsız buldum. Konsept olarak "hayatta kalma" türüne çok uygun olsa da, yapacağınız silahları sağdan soldan bulduğunuz çöplerle değil, hazır materyalleri kullanıp sadece kombinasyon yaparak geliştiriyor olmanız olayın büyüsünü kaçırmış. Bunun yerine etraftan bulduğumuz alâkasız materyalleri birbiriyle eşleyerek sıfırdan silah üretebiliyor olmamız gerekirdi. Bu haliyle "weapon crafting" sistemi fazlasıyla çizgisel kalmış. Bir de o silahlar nedir öyle? Sizin necromorph'lardan ölümüne tırsmanız gerekirken, düşmanlar neredeyse "aman Isaac karşıma çıkmasın yareppim" diye dua edecekler. Özellikle oyunun yarısından sonra anlamsız güçlü silahlar yapmaya başlıyorsunuz. Bu, çaresizlik hissini öldüren ilk unsur.

İkincisiyle tabii ki co-op ve Tau Volantis bölümleri. Gezegenin içinde resmen açık arazi savaşlarına çıkıyorsunuz. Sayısız düşmana karşı siper savaşı yapmak da nereden çıktı? Cheesy diyaloglar da cabası. Sanırsınız ki Rambo olmuşsunuz, Rusların elinden Albay'ı kurtarıyorsunuz. Bir "come get some" eksik... Fuck'lar, shit'ler havada uçuşuyor. Nerede kaldı o kemik titreten korku? Kalmadı tabii... Bir de yanınızda sürekli Gears takımından fırlamış gibi duran, alayına grunt karakter John Carver var. Co-op oynarken yanınızda destek bir gücün varlığı çaresizlik hissini yok eden ikinci konu.

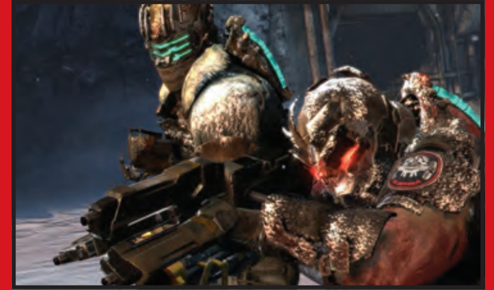
Dead Space'in hikâyesini oldum olası çok sevmişimdir ancak üçüncü bölümde öyküsünü anlatma konusunda ciddi sorunlar yaşıyor; bunun başlıca sebebi de bölüm tasarımlarının ve temalarının birbirinden çoğu zaman kopuk olması. Oyun, bütünüyle kötü değil, sevmedim desem haksızlık etmiş olurum ama oyunun temeliyle oynamalarının Visceral'ın kararı olmadığını düşünüyorum. Aslına bakarsanız Mass Effect 3 hikâyesine çok benzer bir durum var ortada. EA Demokles'in Kılıcı, geliştiriciler de bunun baskısı altında kafalarını toplayamayan insanlar, hepsi bu.



Isaac Clarke artık ıssız bir uzay gemisinde ucuberlerle yapayalnız kalmış bir mühendis değil; o bir badassss!



Şu alete bakın hele. Önünde duranı kıymaya çeviren alttan ayrı, üstten ayrı çalışan tam bir badassss silahı!



İki gönül bir olunca samanlık her zaman seyran olmuyormuş.



Ara sıra oyun sevdiğimiz Dead Space lezzetini yakalamıyor değil.

AYIN EZENİ



F. Faruk Akıncı

Niçin oyun oynarız? Bu sorunun cevabı genellikle "eğlenmek için"dir, sıkıcı ve yorucu gerçeği unutmaya yarar oyun. Ama bazen de garip bir adam çıkar, "Oyun kaçmak değil yüzleşmek içindir" der, "insanı oyuna çeken bazen başarı değil acizlik hissi yaratmasıdır" der. İşte o adamın adı Faruk'tur :)

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
ROBOT OLİMPİYATLARI

İTÜ 

Kültür ve Sanat Birliği

OTOKON





İTÜRO 2013

HAZIRLAN

11-12-13 NİSAN 2013

YENİ KATEGORİLER VE AYRINTILI BİLGİ İÇİN

www.ituro.org

facebook.com/ituro

twitter.com/ituroorg





WARFACE®

SAVAŞIN YÜZÜ SICAKTIR

-FURKAN FARUK AKINCI

ÜLKEMİZDE ELİ FARE TUTAN nice yiğitler biliyoruz ki kendilerini online alemlerden uzak tutuyorlar. Küfreden, hile yapan gençlik, bir zamanların 56K modemlerini kullanarak birbirini frag manyağı yapmış, Rocket Jump'ları bizlere öğretmiş, Rail Gun konusunda doktorasını vermiş birçok eski toprağın online savaş alanlarından uzak durmasına neden oluyor. Eh, Quake'lere, CS'lere, Unreal'lara alışmış bünyeler de yeni neslin ücretsiz F2P oyunlarına pek saramadı. Fakat Warface online FPS oyunlarının bilinen standartlarının çok üzerinde, sandıklara kaldırılan farelerin tekrar gün ışığına çıkmasına neden olacak kadar iyi bir oyun. İster 15 senelik bir FPS kurdu olun, ister daha "frag" nedir anlamını bilmeyen bir çaylak… Fark etmez. Warface, oyuncuyu rekabete dayalı FPS deneyiminin doruklarında gezdiren ve fena halde eğlendiren muhteşem bir oyun olarak ilk sınavını bizlere karşı verdi.

Bildiğiniz gibi dünya oyun sektörüne yön veren ve dünyanın sayılı oyun geliştirici firmalarından olan Crytek bir süredir iki sürpriz proje üzerinde çalışıyordu. Bunlardan biri Warface, diğeri de bir sosyal eğlence platformu olan GFACE'di… Crytek İstanbul ofisinin açılması, bu iki tutkulu projenin Türkiye oyuncularına tamamen yerel hizmetle ulaştırılacağının müjdesini veriyordu. Biz de bu iki büyük projeyi yerinde denemek için geçtiğimiz ay Crytek HQ'suna gittik. Gittik ama bu denli eğleneceğimizi kim tahmin edebilirdi?

KARLAR ALTINDA SICAK SAVAŞ

Almanya'nın soğuğunu bilenler bilir… Biz de Frankfurt davetini ilk aldığımızda Şubat ayında şehrin bu kadar sıcak olabileceğini düşünmemiştik doğrusu. Fakat elbette ki karlar altındaki şehri ısıtan, yıllar sonra beni barut kokan server'lara geri döndüren Warface'di. Evet, ben de eski internet kafe farelerindenim… Hayatımın çok önemli bir kısmını CS ve Quake III için kafelere gömmüşlüğüm vardır. Öyle ki kafeden içeriye okul üniformalı birileri dalınca anlardım sabah olduğunu... Aradan yıllar geçti, o kafe sabahlamaları, LAN partiler çok uzaklarda kaldı… Ben de genelde tek kişilik senaryolu FPS'lere verdim kendimi (elbette ki meslek icabı arada tadına baktığım F2P oyunlarını saymıyorum).

Crytek bizim için hoş sürprizler hazırlamış Frankfurt ofisinde. Oyunu deneyeceğimiz alana geçtiğimizde bir de baktık ki GFACE hesaplarımız hazırlanmış bile. Hatta her hesap sahibinin küçük bir karikatürünü bile iliştirmişler avatar olarak. Bayıldık doğrusu… Ama bunca seneden sonra kaşınan parmaklarıma hâkim olamıyordum. Bir an önce kendimi Warface


Haritalarda pusu kurmak için önemli stratejik noktalar bulunuyor.

ŞCR / Crytek

Crytek tüm video oyunları endüstrisine yön veren bir firma ama Türkçe konuşan oyuncular için bundan biraz daha fazlasını ifade ettiği de bir gerçek.

Far Cry (2004)
2000 yılında, ECTS fuarında Nvidia standında dönen bir teknoloji demosunun tüm oyun dünyasının geleceğini etkileyeceğini kim bilebilirdi? Muhtemelen Yerli Kardeşler bile yaklaşmakta olanın büyüklüğünün farkında değildi.

Crysis (2007)
Oyungezer'le aynı günlerde doğan bu oyunun bizim için ayrı bir yeri var. O günlerde işler kötü gittiğinde hep aynı şeyi söyleyerek sakinleştirmeye çalışıyorduk kendimizi: "Pelerin kullanımda!"

haritalarına atmak ve yıllar sonra eskiyip eskimediğimi görmek için yanıp tutuşuyordum. Öncelikle oyunun oynanacağı GFACE platformu hakkında bilgilendirildik. GFACE, üzerinde her türlü oyunun oynanabileceği bir sosyal eğlence platformu olarak önümüzdeki senelere damgasını vuracak, şimdiden söylemiş olayım. Kullanması son derece kolay ve arkadaşlarınızla adeta online ortamda kendi sanal internet kafenizi açmanıza olanak sağlıyor. GFACE üzerinde buluşuyor ve oynamak istediğiniz oyunu seçiyorsunuz, hepsi bu… İndirme ya da yükleme yok, tıkladığınız anda oyununuz karşınızda. Özellikle Warface gibi CryEngine 3 kullanan bir oyunu kusursuza yakın bir şekilde tarayıcı üzerinden oynamak mucize gibi bir deneyimdi. Ama Crytek bunu başarmış ve bizce önümüzdeki birkaç senenin teknolojisine şimdiden tanıklık etmiş olduk. Hızlı, kolay ve sorunsuz… Her şey tam hayalini kurduğumuz gibiydi.

Ve Warface… Nasıl anlatsam… Şimdiye kadar online FPS oyunlarında senaryo, grafik ya da müzik gibi değerler çoğunlukla es geçilmiştir ama Warface, üst kalite bir FPS oyunu nasıl olması gerekiyorsa, tam da o kalitede ustalıkla tasarlanmış bir yapım. Öncelikle benim gibi paslanmış oyuncuların ya da çaylakların tırsmasına hiç gerek yok çünkü oyun sizi ısındırmak için önce bir idmana sokuyor. Tam olarak tutorial diyemeyeceğim bu bölümde, atış talimi ve oyunun diğer FPS oyunlarından farklı olan bazı yanlarını deneme şansı buluyorsunuz. Warface takım çalışmasına benzerlerinden çok daha önem veren bir yapım. Mesela, harita içinde iki kişinin yardımlaşarak ulaşabileceği stratejik noktalar bulunuyor. Bu taktik avantaj sağlayan noktalara tek başınıza ulaşamıyorsunuz. Yine aynı şekilde düştüğünüz ve yaralandığınız zaman bir arkadaşınızın sizi gelip kurtarması gerekebiliyor. Oyunun haritaları da farklı sınıfların yeteneklerini sergileyebilecekleri şekilde tasarlanmış. Öncelikle oyunun yapısına ve dinamiklerine hâkim olabilmek için bu ısınma turlarını atmanız gerekiyor. Sonrasındaysa co-op bölümünde yapay zekâya karşı takım olarak önemli sınavlar veriyorsunuz. Bu muhteşem bir öğrenme eğrisi sağlıyor ve bir yanda eğlenerek oyunun mekaniğini çözmenize olanak sağlıyor.

BANA YÜZÜNÜ GÖSTER!

Son zamanlarda iyiden iyiye şöhret sahibi olan Özel Askeri Şirketlerden biri olan Blackwood'un ve onlara karşı direnen Warface askerlerinin mücadelesini konu alıyor oyun. Tüm uluslar çökmüş ve silahı olanın gücünü dayattığı bir ortam haline gelmiş dünya. Bu karmaşanın içinde, Warface birliğinizle birlikte Blackwood askerlerine karşı savaşarak başlıyorsunuz oyuna. Daha önce de belirttiğim gibi ilk görevler co-op ve yardımlaşmanın, taktik kurmanın ve birlikte ilerlemenin ne demek olduğunu, yapay zekâya karşı uygulamalı olarak öğreniyorsunuz. Bir görevde tanka eskortluk yaparken, bir diğerinde taktik noktaları ele geçirmeye çalışıyorsunuz. Eğer alacağınız puanı yükseltmek ve bu sayede daha güçlü silah tiplerine daha hızlı bir şekilde ulaşmak isterseniz, ekibinizi biraz daha sıkı tutup ikincil görevlere de dalabilirsiniz. Tüm bu co-op görevler silsilesi sizi asıl savaşın döneceği PvP kapışmalarına olabilecek en eğlenceli şekilde ısındırıyor. Oyun açık betaya geçtikten sonra PvP modlarının da sık aralıklarla güncelleneceğini belirteyim.

İşe dört piyade sınıfından birini seçerek başlıyorsunuz. Rifleman, temel piyade birimi olarak gerekli olan ateş gücünü sağlıyor. Özellikle hafif makineli saldırı silahlarını ustalıkla kullanabiliyor ve manevra kabiliyeti son derece yüksek. Medic, adından da anlaşılabileceği üzere, çatışma sırasında düşen askerleri iyileştirmekle görevli olan birim. Sniper, geriden sürpriz saldırılar gerçekleştirebilen keskin nişancı piyadesi… Son olarak Engineer da patlayıcılardan ve cephane sevkinden sorumlu olan birimimiz. Warface görev ve harita yapıları tamamen bu dört farklı sınıfın birbiriyle uyumlu çalışabilmesi üzerine kurulu. Örneğin, ağırlıklı olarak A noktasından, B noktasına harita temizleyerek gittiğiniz co-op görevlerinde bol bol taktik deneyebilirsiniz. Yüksek noktalara nişancıyı yerleştirip Rifleman ile etrafa tahrik ateşi açarken, Engineer ile haritadaki ek cephane kaynaklarını tespit edebilirsiniz. Üzerinde çalıştığınız tüm taktikler iş PvP'ye geldiği zaman oyundan aldığınız keyfin ve başarınızın anahtarı olacak.

Co-op seansının sonuna geldiğimiz zaman üzerimdeki parmaklarımdaki örümcek ağları alınmış, üzerimdeki naftalin kokusu tamamen silinmişti. Tüm co-op seansının frag lideri olarak, PvP tarafında gerçek rakiplere karşı neler yapabileceğimi görmek için sabırsızlanıyordum. Fakat be kardeşim, oyun resmen yağ gibi akıyordu. CryEngine 3'ün sadece basit bir tarayıcı içinde bu kadar sorunsuz çalışabildiğine inanamamakla birlikte, çatışmalardan aldığım keyif CoD ya da Battlefield kadar yüksekti. Yılların FPS kurdu Crytek'ten beklentilerimiz elbette ki çok yüksekti ancak bir F2P oyun için çıtayı öylesine bir yere çekmişler ki erişebilene aşk olsun. Silahların balistik ayarları, dengeleri oyuncuya sağladığı taktik esnekliğin yanında, gerçekçi bir çatışma deneyimi sunmak için özenle çalışmışlar. Tebrik etmek gerek. İşte bu denli gazlanmışken ben, karşıma rakiplerimi çıkardılar. Dünya oyun basınından dostlar kusura bakmasınlar ancak o noktadan sonra durmaya pek niyetim yoktu.

BECERİ VE KABİLİYET

"Online bir FPS'nin asıl olayı her zaman PvP'dir" dersem sanırım kimse itiraz etmez. Warface'in PvP seçenekleri arasında takım bazlı taktik kapışmalardan, herkesin birbirine serbestçe dalabildiği maçlara kadar geniş yelpazede bir içerik sunuyor. Sıra PvP kapışmalarına geldiğinde zaman benim için yavaşlamıştı. Nefes alış verişim ağırlaşmış ve tamamen el-göz koordinasyonuma odaklanmıştım. İlkin Team Deathmatch ile başladık. Ben Rifleman alıp taktik saldırı tüfeği M4'ün üzerine holo nişangâh takıp ortama daldım. Tıpkı Crysis'ten alıştığımız gibi silahlarımızı gerçek zamanlı olarak modifiye edebiliyoruz. Modifiye seçenekleri ve bu seçeneklerin çatışma performansınıza etkisi size müthiş bir taktik esneklik sağlıyor. PvP dinamiklerinden aldığım gazla söylüyorum, hem oynanabilirlik özellikleri, hem de harita yapıları olarak Warface gerçekten yeteneğinizin karşılığını alabileceğiniz bir oyun. Refleksleriniz ve harita okuma kabiliyetiniz oyuna alışma sürenizi kısaltacak başlıca iki unsur. Oyunda


Rakiplerinizi şaşırtmak için türlü manevralar yapabiliyorsunuz.



Arkadaşlarınızı asla yalnız bırakmayın.

Takım halinde hareket etmeyi başaramazsanız kısa sürede dağılıyorsunuz.



yönlendirdiğiniz sınıflar manevra olarak alıştığımız FPS karakterlerinden bir nebze daha fazlasını sunuyorlar bize. Örneğin, koşarken rakibinizi şaşırtmak için yerden kayabiliyor ve bu esnada ateş etmeye devam edebiliyorsunuz. Elbette aynı manevrayı sipere girmek için de kullanabilirsiniz. Team Deathmatch haritalarında takım arkadaşlarınızın yardımıyla ulaşabileceğiniz avantajlı noktalar bulunuyor. Bu taktik üstünlük sağlayan noktaları belirleyip içine bir nişancı dikmek hem düşman, hem de cephane tespitini kolaylaştırıyor. Zaten oyunun bu denli heyecanlı karşılaşmalara sahip olmasını sağlayan en büyük unsur harita tasarımlarındaki zekice yaklaşımlar olmuş. PvP haritalarında tansiyonun yükseldiği noktalar her sınıfın kendini gösterebileceği stratejik bölümlere sahip… Elbette ki bu noktaları değerlendirmek büyük ölçüde tecrübe gerektirse de, haritalara çalıştıkça rakibinizi gafil avlayacak noktaları hafızaya almaya başlıyorsunuz.

Team Deathmatch'i de lider olarak tamamlayan ben artık iyice coşuyor ve bir yandan takım arkadaşlarımı coşturuyordum. Eski Faruk resmen comeback yapıyor ve Team Deathmatch'in MVP'si seçiliyordu. Aferindi ona… Ama sırada en son ama en büyük sınav vardı. Bu yeni oyun modunda stratejik noktaları savunmamız gerekiyordu. Düşman askeri bizim tuttuğumuz noktaları ele geçirmeye çalışacak, eğer başarılı olurlarsa bizim takım geri çekilmek zorunda kalacaktı. Tutmamız gereken üç nokta olduğunu düşünecek olursak en fazla iki kez geri çekilebilirdik ve en son noktada kapana kıstırılmış olacaktık. Bir noktayı belli bir süre savunabilirsek de düşmanı defederek kazanacaktık. İlk birkaç el oldukça zor geçiyordu çünkü savunmaya çalıştığımız noktaların çok fazla açığı vardı. Dört kişilik ekibimiz tüm açık noktaları düşman ateşine karşı savunmak için yetersiz kalıyordu. Ve sonra bir plan yaptık. Savunma noktasını grubumuzun ortasına alacak ve ona sırtımızı dönerek saat yönünde manevra yaparak boş alan bırakmayacaktık. Tüm askerlerin arasında eşit mesafe kalmak suretiyle bu taktiği kullanarak nerdeyse hiç zayiat vermeden maçı aldık. Taktiğimiz ve özellikle silah seçimlerimiz işe yaramıştı. Bombaların doğru kullanımı ve haritayı tanımak direkt olarak başarıyı getirmişti. Sonra ekip arkadaşlarımızla birlikte kahvelerimizi yudumlarken bunu tartıştık: Özellikle F2P FPS oyunları belli ekipmanlara ya da XP Boostlara para dökmeden başarılı olamayacağınız oyunlardır. Fakat Warface aradaki dengeyi mükemmele yakın bir şekilde sağlamış. Oyun tecrübeye, oyuna harcadığınız vakte ve yeteneğinize değer veren mekaniklere sahip. Oyundan zevk almak ya da başarılı olmak için para harcamak zorunda değilsiniz. Son derece kolay bir şekilde ulaşabileceğiniz Warface, sorunsuz bir oyun deneyimine ve gerçek ücretsiz FPS deneyimine sahip.

EZBERİMİZ BOZULACAK

Far Cry ve Crysis gibi iki oyunla FPS standartlarını yeniden tanımlayan Crytek bu kez Online F2P FPS türünün standartlarını belirleyecek gibi duruyor. Warface bugüne kadar gördüğümüz en kaliteli Online F2P FPS oyunu ve CoD, Battlefield, Crysis standartlarında bir FPS deneyimi sunuyor. Türkiye'de bu türün ne kadar popüler olduğunu bilen Crytek, Warface'i tamamen Türkçe bir şekilde, yerel müşteri desteği ve içerikle bizlere sunmaya hazırlanıyor. Warface hiç şüphe yok ki Türkiye oyuncusunun oyun oynama alışkanlıklarını derinden etkileyecek ve kısa sürede çok popüler olacak. Ben de yıllar sonra bir FPS oyununda sıralamaya girmek için mücadele ediyor olacağım. Şimdi… Nerede benim kamuflaj boyalarım?





Kimyamız tutuyor mu?



Karizmanıza karizma katın



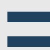


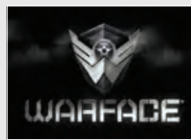
Boks için değil, siper almak için





Oyunda en çok göreceğiniz şey





KISACA

Tür: FPS
Yayıncı: Crytek/Trion
Çıkış Tarihi: Nisan 2013
Platform: PC
Site: www.warface.com / www.gface.com



JOSHUA HOWARD



"WARFACE, ONLINE OYUNLARIN KADERİNİ ÇİZECEK"

Değişik bir adam Joshua… Yıllar yılı Microsoft'ta almadığı görev kalmamış ve yönetim katından çıkıp Crytek'e katılmış, mazisi dolu ve yoğun biri… Şu kadarını söyleyeyim; MSDOS'un geliştirme sürecinden beri Microsoft'un içinde yer almış. Joshua bu sıralar Warface'in Baş Yapımcısı olarak oyunun tüm safhalarına nüfuz etmekle meşgul. Frankfurt'ta kendisini yakalamışken Warface'in vizyonu hakkında sohbet etme imkânı bulduk.

OGZ: Genelde online oyunların üretim değerleri düşüktür. Grafiğe, müziğe, hikâyeye pek değer verilmez. Warface ise gördüğümüz kadarıyla, pahalı bir oyun gibi duruyor. Düşük bütçeli ama popüler F2P FPS oyunlarıyla nasıl baş etmeyi düşünüyorsunuz? Yani giderleriniz yüksek olmayacak mı?

Joshua: Aslında düşündüğün kadar yüksek olmayacak çünkü elimizin altında optimizasyona son derece açık bir CryEngine 3 var. Bu bizim en değerli kaynağımız ve bize sürekli olarak yeni şeyler deneme imkânı veriyor. Yeni içerikleri üretirken işe yarayacağını düşündüğümüz her şeyi çok hızlı ve verimli bir şekilde oyuna entegre edebiliyoruz. Düşündüğün kadar çılgın bütçelerin çıkmamasının bir diğer nedeni de kullandığımız sunucu teknolojisinin çok ileri olmasından kaynaklanıyor. Sunucularımız çok yüksek sayılarda oyuncuya sağlıklı bir şekilde ev sahipliği yapabiliyor. Crytek'ten beklentilerin farkındayız ve F2P oyunların düşük seviye algısını hemen kıracağımızı düşünüyoruz.

Açıkçası biz de Warface'in oyunu değiştireceğine inanıyoruz. Seninle görüşmeden önce Warface'i saatlerce oynadık ve tadına doyamadık. Oyun ağırlıklı olarak bir taktik yapıya sahip… Bu açıdan baktığımızda casual oyuncuları nasıl etkilemeyi düşünüyorsunuz? Yani yeni başlayanlar da aynı tadı alabilecekler mi?

Elbette ki öncelikle gerçek FPS oyuncularının da bu türden bekledikleri taktik yapıyı ve çeşitliliği sağlamaya çalıştık. Ama aynı zamanda yeni oyuncuları da kucaklamamız gerekiyordu. Oyunun başındaki eğitim modu ve özellikle co-op seçeneği bunun için bizce harika bir örnek. Yeni oyuncular da özellikle bu geçiş modları sayesinde oyuna hızlı ve kolay bir şekilde adapte olabilecekler. Warface hem kısa süreli, hem de uzun süreli oyun seansları için ideal bir deneyim sunacak.

Artık oyun dediğimiz şey eskiden olduğu gibi bir ürün değil, bir servis haline gelmeye başladı. Yıllardır alıştığımız bir Crytek algısı var. Crytek üst kalite oyunlar yapar ve ağırlıklı olarak perakende pazarına iş yapar. Peki, senin de katılımınla birlikte Crytek kendi kimliğinde ne gibi değişiklikleri yapacak?

Senin de dediğin gibi oyunun bir servis haline gelmesinin etkisi ve Crytek'in online oyun pazarına girmesi benim Crytek'e dâhil olma sürecimi hızlandırdı. Crytek zaten yıllardır birçok şeyi mükemmel bir şekilde başarmış bir firma. Bu noktadan itibaren Crytek yapısı içine yeni değerler kazandırmamız gerekiyordu. Artık bir oyunu yapmak için takımı toplamak, deli gibi çalışmak, oyunu tamamlamak, dağıtmak ve herkesi evine geri yollamak yeterli değil. Online oyun dünyasında durmak yok. Artık ürün için asla son hal diye bir şey yok. Sürekli olarak içeriği yenilemek ve geliştirmek durumundasınız. Bazen sadece kendi ekiplerinizle çalışmak yerine ortaklıklar kurmak ve bu süreçleri yönetmek durumundasınız. Biz de dünyanın çeşitli yerlerinden Warface'in yayınlanması için güçlü ortaklıklar kurduk. Bu ortaklıklar Warface'i dünyanın her yerine aynı kalitede sunabilmek için yapılıyor ve deneyim bazında farklı yeterlilikler gerektiriyor. Tüm bu yeterlilikleri hem iç yapımızda, hem de ortaklıklarımızda geliştirmeye çalışıyoruz.

Warface'i ileride farklı platformlarda oynanabilir hale getirmeyi düşünüyor musunuz? Hatta cross-platform bir yapı ilginizi çekiyor mu?

Bu endüstride hiçbir zaman "asla" dememek gerektiğini bilecek kadar eskiyim. Şu anda oyunumuzu PC için geliştirdik ve bir süre daha bu odağımızı kaybetmeyeceğiz. Ama gelecekte neler olacağını kimse bilemez.

> GFACE platformunun en büyük özelliği oyuncuyu yama dosyalarıyla ve güncellemelerle uğraştırmayacak olması.

Peki, özellikle içerik ve oyuncu desteği anlamında piyasaya getireceğiniz farklılıklar neler olacak?

Oyuncular her zaman için yeni içerik bekler. Yeni haritalar, yeni oyun modları, yeni silahlar… Ve Warface oyuncuları sürekli olarak buna sahip olacaklar. Oyuna servis dediğimiz noktada, oyuncularla yakın bir ilişki içerisinde olmamız gerektiğini biliyoruz. Onların önerilerini, şikâyetlerini sürekli olarak dinliyor ve oyunu buna göre geliştiriyor olacağız. Onları sürekli olarak şaşırtmayı başarabileceğimizi düşünüyorum.

Warface tam anlamıyla bir rekabet oyunu. Elektronik sporlar için vizyonunuz nedir?

E-sporlar bizim kadrajımızda olan bir konu ve bunun hakkında ciddi çalışmalarımız elbette ki olacak. Ancak şu an için daha fazla bilgi veremiyorum.

Oyunu yayınladığınız bölgelerde yerelleştirilmiş içerik sunacak mısınız?

Buna hem evet, hem de hayır diyebilirim. Biliyorsun oyunun oynanacağı GFACE platformunun en büyük özelliği oyuncuyu yama dosyalarıyla ve güncellemelerle uğraştırmayacak olması. Dünyanın her yerindeki oyuncular oyunların mutlaka güncel sürümlerine erişiyor olacaklar ve GFACE bunu oyuncular için kendiliğinden hallediyor olacak. Ama aynı zamanda dünyanın farklı yerinden farklı oyuncuların ilgisini çekebilecek içerikleri de üreteceğiz. Örneğin, üniformalar, yerel silahlar gibi içerikleri görebileceksiniz. Dolayısıyla oyunun farklı sürümlerini düşünmüyoruz ama herkesin ulaşabildiği sürümlerde farklı oyuncuların ilgisini çekebilecek seçenekler bulunacak.




ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?
Oyungezer
DRAGON AGE: 'DEN NE UMUYORDUK, NE BULDUK?
Oyungezer
DRAGON AGE 2

SİZ ZAHMET ETMEYİN, BİZ SİZE GELİRİZ!

Ne de olsa, gezmeyi seven bir oyun dergisiyiz :)

OGZ YAZ 6662'YE YOLLA ABONELİĞİN BAŞLASIN

Cep telefonundan **OGZ** yazıp **6662**'ye yolla

Gelen onay mesajına **EVET** yazarak cevap ver

Adres bilgilerini gir, Oyungezer kapına gelsin!



SADECE 1 SMS İLE

Artık Oyungezer'e Abone Olabilirsiniz

Türkiye'de düzgün bir dergi aboneliği sistemi oturtmak zor iş. Ya ayın 20'sinde baskıya giren bir dergin olacak ya da kendine ait güçlü bir dağıtım ağın. Eh, bizde ikisi de olmadığına göre, siz okurlarımızın kapısına gelmek için en uygun yöntemi bulmamız biraz zaman aldı. Ama en sonunda bulduk. Üstelik daha önce eşi pek görülmemiş bir yöntemle: Sizi topluca para ödemek zorunda bırakmadan, dilediğiniz zaman aboneliğinizi kesme hakkını vererek.

Oyungezer'e abone olmak için tek yapmanız gereken **Turkcell**, **Avea veya Vodafone** hattınızdan **6662**'ye **OGZ** yazıp kısa mesaj atmak ve size gelen abonelik mesajına **EVET** yazarak cevap verin... Daha sonra **abone.oyungezer.com.tr** adresine girip, abone formunu doldurdunuz mu, işlem tamamdır. O an piyasadaki sayıdan itibaren derginiz her yeni sayı çıktığında adresinize gelmeye başlayacak. Ve siz **IPTAL OGZ** yazıp **6662**'ye gönderene kadar da aylık olarak gelmeye devam edecek. Ücreti de her ay cep telefonu faturanıza yansıyacak veya faturasız hattınızdaki kredinizden düşecek.

Hem karda kışta, yazın güneşin altında bayileri arşınlamanıza gerek kalmayacak hem de Oyungezer'edestek olmuş olacaksınız. Her ay başında kapınızı çalmamızı istiyorsanız hemen **6662**'ye **OGZ** yazıp gönderin, aboneliğiniz başlasın.

Bunları sıkça sorarsınız diye tahmin ettik:

Başvuru yaptığımda aboneliğim ne zaman başlar?
Aboneliğiniz bir sonraki ay başar. Yani elinize piyasada olan sayı değil bir sonraki sayı ulaşacak. Derginin ücreti her ay faturanıza/liralarınıza 7,90 TL olarak yansıyacak.

Dergi ne zaman elime ulaşır?
Abone ve bayi dağıtımlarına dergi aynı anda teslim edilir. Bulunduğunuz yere bağlı olarak derginin dağıtıma çıkmasından en fazla 6 iş günü sonra elinize ulaşır.

Abone olmamın Oyungezer'e faydası var mı?
Siz dergiyi marketlerden veya zincir kitapevlerinden aldığınızda dağıtıcı kanalındaki tüm noktalara yüklü bir ücret ödeniyor. Abone olduğunuzda dağıtıma daha az para harcamış oluyoruz.

Faturasız hattımda para yoksa ne olacak?
Sistem bir iki gün içinde tekrar dener. Halen hattınızda para yoksa bize haber verir, biz de arar size hatırlatırız.

Aboneliğim başladı mı hep sürecek mi?
Evet, siz "IPTAL OGZ" yazıp 6662'ye yollayana veya operatör tahsilatta sürekli sorun yaşayana kadar sürer aboneliğiniz.

Yolladığım SMS'in ayrı bir ücreti var mı?
Servis numarasına gönderilen her mesaj operatörünüz tarafından 50 Kr (Vodafone için 41 Kr.) olarak ayrıca ücretlendirilir. Ama bunu bir kere aboneliğiniz başladığında yapıyor. Her ay kesmiyorlar.

Dergim gelmezse veya iki kere para çekilirse falan ne olacak?
Her türlü sorununuz için mesai saatleri içinde 0216 465 98 50'yi arayın, biz hepsini çözeriz =)









Servis numarasına gönderilen her mesaj oparatörünüz tarafından ayrıca 50 Kuruş (Vodafone için 41 Kuruş) olarak ücretlendirilir.

ABONE HATTI
0216 465 98 50

İsyan Bayrağını Açtık Bir Kere

-SİNAN AKKOL

Assassin's Creed IV Black Flag

AC3 ve Revelations'la kaybettiğimiz gizlilik gereksinimini AC4'le geri getirmek istediklerini söylüyor yapımcılar. İnşallah diyoruz.

Haytham'la başladığımız hikâye parçasının sonunda yaşadığımız şokun ardından Connor hiç de inandırıcı bir karakter olamadı.

HATIRLAYIN... İki büyük dinin kadın ve erkeklerinin Kudüs'ün sokaklarında birbirini boğazladığını... İtalyan Rönesans'ını, Venedik kanallarında açgözlülük ve dehanın kol kola gezdiği zamanları... Boston'ın karlı ormanlarında, bir grup köylünün özgürlük olmadan yeni bir hayat kurmanın hiçbir anlamı olmadığını kavrayışını...

Ve şimdi bütün bu hatırladıklarınızı unutun. İki büyük kıtanın, eski ve yeni dünyanın dışına çıkıyoruz. Bambaşka bir dünyaya gidiyoruz. Kanunsuzluğun da bir kanununun olduğu, açlıktan acımasızlığın doğduğu, bazen dev krallıkların elinin uzanamayacağı kadar cesur kaptanların gezdiği, bazen en cesur kaptanların bile giremediği o ölümcül sulara gidiyoruz.

Karayiplere gidiyoruz; korsanların cumhuriyetine, Nassau'ya gidiyoruz...

NE? KORSAN MI? RUSYA VEYA JAPONYA DEĞİL Mİ?

Biliyorum, herkesin aklındaki soru bu. Assassin olmanın bir anlam ifade etmesi, bir oyun mekaniği haline gelebilmesi için işlenen cinayetlerin korkutucu sonuçlarının olması, normal yaşam içinde bir şekilde sırıtması gerekir. Ama Karayipler'de, korsanların kol gezdiği bir dönemde vahşice ölmek değil garip olan, tam tersine uzun süre hayatta kalabilmek. Böylesi bir dünyada bir suikastçı ne anlam ifade edebilir ki?

Aslında, düşününce çok mantıklı geliyor. *Assassin's Creed*'in ikinci oyunuyla ulaştığı, *Brotherhood* ile sürdürdüğü mükemmelliğe yeniden ulaşabilmesi için özünü yeniden sağlam bir noktaya oturtması lazım. O öz ise ana karakterin inandırıcı ve sevilebilir olmasında yatıyor. Connor böyle bir karakter değildi. Üstündeki Kızılderili kaplamasını değiştirseniz, Amerika'daki herhangi bir yerleşimciyle arasındaki farkı anlayamayacağınız kadar düz bir karakterdi. Rolüne tam çalışmadan, ite kaka çıkartılmıştı adeta Connor. Kız kardeşini aldatan adamı hırsla döven, annesi istedi diye Da Vinci'nin ıvır zıvırını taşıyan, abisiyle çatıya tırmanma yarışı yapan, yavuklusunun odasında basılınca don paça camdan atlayan, inanılır, sevilebilir, duyguları olan bir karakterin yerini alamadı. Connor, Ezio'dan boşalan yeri doldurmayı beceremedi.

[AC3 İLE İLGİLİ SPOILER BAŞLANGICI] Halbuki *Assassin's Creed III*'e Ezio'nun boşluğunu doldurmaya maçası fazlasıyla yetecek gibi görünen bir karakterle başlamıştık. Karizmatik, korkusuz, ağzı laf yapan, acımasız, kararlı Haytham Kenway, bana göre muhteşem bir karakterdi. Onu yönettiğimiz ilk altı saat ve oyunun sonlarında Connor'la birlikte olduğu iki üç saat ise *AC3*'ün doruk noktalarıydı. Ubisoft açısından çok yanlış bir hareketti onu bu kadar kısa bir süreliğine bize verip sonra komple geri almak.

Haytham'la başladığımız hikâye parçasının sonunda yaşadığımız şokun ardından Connor hiç de inandırıcı bir karakter olamadı. Bir saatte olup biten "Köyde saklambaç oynarken dayak ye, sonra git Assassin ol", şu ana kadar *AC* serisindeki en ipe sapa gelmez Assassin olma hikâyesiydi. Ezio bile o kadar uğraştıktan sonra, ikinci oyunun sonunda ancak Assassin olabilmişti. Haytham'ın geçmişi ise bir sırdı, o muhteşem tiyatro sahnesi ve sonrasında onunla ilgili boşlukları hayal gücümüz gayet güzel doldurmuştu. Ama duygusuz, düz Amerika aksanlı Connor'la aynı bağı kuramadım bir türlü. Connor Haytham'ın boğazına bıçağını soktuğunda oyunu daha geriden yükleyip Haytham'ın ölmediği bir sonuç almak için tekrar tekrar oynadım. Eğer orada Connor ölüp hikâye Haytham'a dönseydi inanın kılım kıpırdamaz, hatta *AC* serisine saygım artardı. Ama öyle olmadı... ***[AC3 İLE İLGİLİ SPOILER SONU]***

YENİ BİR DÜNYAYA YENİ BİR KARAKTER

Uzun lafın kısası, ana karakterin inandırıcılığı ve çekiciliği ne kadar yüksekse, elimizdeki o kadar iyi bir *AC* oyunu demektir. Belki de Ubisoft bu bilinçle Connor'ın hikâyesine devam etmiyor. Tamamen yeni bir karakterle oynuyoruz *Assassin's Creed 4: Black Flag*'de: Sizi Edward Kenway'le tanıştırayım. Kendisi Haytham'ın babası, Connor'ın büyük babası olur.

İşte şimdi Haytham'ın *AC3*'teki varlığı daha bir anlam kazanmış oldu, belli ki *AC4*'ün *AC3*'le olan bağını kuruyormuş Ubisoft bize Haytham'ı oynatarak. Edward Kenway, ruhunda sıfır romantizm taşıyan bir Ezio modeli: Bencil, süper zeki, ama dikkatsiz, yakışıklı, kadın düşkünü ve acımasız… Yani tam bir korsan. Ancak hayatta korsanlıktan daha fazlası olduğunu anlıyor Assassin'lere katıldıktan sonra. Veya bu anlayış, onu Assassin'lere yaklaştırıyordur belki de. Assassin'lere



Korsan Karasakal tüm korkunçluğuna rağmen, aslında iyi bir adam. Edward'ın da iyi dostlarından biri.

Maya tapınakları İngilizlerin de ilgi alanına giriyor. Buralardaki gizemler Templar/Assassin mücadelesi için önemli.





Edward gözünü budaktan sakınmayan, korkusuz bir karakter.

Kanunsuzluğun kanunu, bizim bildiklerimize göre çok daha katı ve acımasız ama korsanlığın da bir hukuku var.

katılma macerası şimdilik bir muamma. Edward Kenway'in dövüş stili daha öncekilere pek benzemiyor, çok pis dövüşüyor, gizli bıçaktansa çift korsan kılıcı kullanıyor, ikisi önde, ikisi arkada dört piştov taşıyor. Pis dövüşüyor derken, gerçekten bunu kastediyorum: Bir düşmanın bacağına sıkıp önüne kalkan almalar, yukardan düşmana atlarken iki kılıcı birden sokmalar falan...

Black Flag 1715 yılında, "Korsanlığın Altın Çağı" denilen dönemde başlıyor ve yaklaşık 10 yıl sürüyor. Amerika-Avrupa arasında ticaret yapan her 10 gemiden 7'sinin saldırıya uğradığı, deniz gücü olan ülkelerin (İngiltere, İspanya, Portekiz, Hollanda ve Fransa) tüm dikkatini denizleri yeniden ele geçirmeye verdiği bir dönem. 1713'te tüm deniz ülkeleri, birbirlerinin gemilerine saldırmazlık anlaşması olan Utrecht Anlaşması'nı imzalıyor. Ve böylece hükümetler adına çalışan tüm korsanlar (Privateer) birden kendilerini işsiz, ülkelerinden çok uzaklarda, Yeni Dünya'da sıkışmış olarak buluyorlar. Bu genç ve aç adamların tek bildikleri iş de denizcilik ve korsanlık olduğundan, ortak çıkarları için bir araya gelip önce irili ufaklı gemilerle İmparatorluk gemilerine, ülke ayırt etmeden saldırmaya başlıyorlar. Aralarından en cesur, en korkutucu, en acımasız denizciler kaptanlığa yükseliyor.

İKİNCİ KARAKTERİMİZ: THE JACKDAW

"Abooov! Biz daha bu yeni karaktere alışamadan bir de oyunda ikinci birini mi yöneteceğiz?" diyorsunuz içinizden eminim (yani inşallah içinizden diyorsunuzdur). Korkmayın, Jackdaw birisinin babası, dedesi ya da oğlu değil, 60 metre boyunda, 26 yelkenli bir gemi. 56 top taşıyabiliyor, birçok upgrade ve silahla onu şekillendiriyorsunuz. Yapımcıların özellikle üstünde durduğuna göre Edward'la birlikte oyunun ikinci ana karakteri.





Karayipler'in, Amerika'nın soğuk ormanlarından çok daha çekici olduğu kesin.

Korsan gemilerinin sayısı arttıkça lojistik desteğe ihtiyaç doğuyor ve İmparatorluk donanmalarından kolayca saklanabilecekleri Karayipler'de üslenmeye başlıyorlar. Buralarda şehirler, sığınaklar kuruyorlar. Ganimetlerini saklamak için akla gelmedik yerler ve yöntemler buluyorlar. Ve bu ekosistem, kendi aralarında ve gemilerinde, kendilerine göre, son derece acımasız ama kesin kurallar geliştirilmesini zorunlu hale getiriyor. Böylece tarihin ilk gerçek anlamda ırk, din, cinsiyet ayrımı olmayan, demokratik toplumu oluşmaya başlıyor.

YENİLİĞİ ABARTMAK

Dediğim gibi, 1715'te başlıyor *Black Flag*. Oyunu ilk duyduğumda "deniz savaşları tutunca buna abandı herhalde kuntizler" olmuştu tepkim. Ancak kazın ayağı öyle değil. *Black Flag*'i tam anlatabilmek için sanırım yapabileceğim en yakın benzetme *Sid Meier's Pirates!* olacaktır. O oyunun denizlere hakimiyet konusunda verdiği özgürlüğü, üçüncü şahıs kamerasından, bizzat o dünyanın içinden yaşamamıza izin veriyor *Black Flag*. Karayiplere dağılmış 50'den fazla şehir, köy ve bölge var ziyaret edebileceğiniz, bu sayı önceki oyunlarda 5-6 taneydi hatırlarsanız. Buralarda ticaret, görev, avcılık yapabileceğiniz gibi, hikâyenin peşinden dümdüz de gidebilirsiniz. Doğal olarak oyun haritasının büyük kısmını ise okyanus oluşturuyor. Okyanusta dilediğiniz gibi gezebiliyorsunuz ve istemezseniz hızlı yolculuk özelliğini kullanmadan, gerçek zamanlı olarak şehirler, adalar, gizemli Maya tapınakları arasında yol alabiliyorsunuz. Oynanış ise %50 denizde, %50 karada geçiyor. Hem de kesintisiz olarak (buna Ufuk Sistemi adını vermiş yapımcılar).

Bu kesintisiz gezme olayını biraz açsam iyi olacak: Diyelim Havana'dan bir görev aldınız ve Kingston'daki bir İngiliz kalesine, kalenin komutanına suikast düzenlemeye gidiyorsunuz. Geminizin yönünü belirledikten sonra ufukta fırtına bulutları toplanmaya başladı. Etrafından dolaşmak büyük bir zaman kaybı olacak, ama sizin de geminiz biraz hasarlı. Bir karar vermeniz gerekiyor ve "hadi bakalım" deyip fırtınaya dalıyorsunuz. Gelen her dev dalga, mürettebatınızın bir kısmını güverteden süpürüp atacak, o yüzden çok dikkatli kullanmalısınız o koca gemiyi. Ama o da ne? Fırtınanın içindeyken ufukta iki gemi göründü. Acaba dost mu, düşman mı? Korsan bayrağını çekecek misiniz? Gemilerin özellik ve yüklerini gösterebilen özel dürbününüzle baktınız: Birisi İspanyol ticaret gemisi, diğeri ise askeri bir eskort. Koruması varsa yükü çok değerli olmalı, ama bu fırtınada daha fazla oyalanacak lüksünüz var mı?

Derken birden fırtına açılmaya başlıyor ve cesaretinizi toplayıp saldırmaya karar veriyorsunuz. Tüm toplar yükleniyor ve korsan bayrağı açıyorsunuz. Düşman firkateyne karşıdan yaklaşıyorsunuz ve karşılıklı 80 küsur top aynı anda ateşleniyor! Tahta ve insan parçaları havada uçuşuyor, ikinci bir geçiş için dönüyorsunuz. Ancak ikinci top atışına başlamadan hemen önce bizzat siz dümeni bırakıp koşuyor ve güverteden denize atlıyorsunuz! Toplar siz denizdeyken patlıyor, mürettebatınız bordalama için halatlı kancaları karşı gemiye atmaya başlıyor; siz ise geminin altından yüzüp diğer tarafından gemiye tırmanıyorsunuz.

Bütün düşman mürettebat sizin geminin az sonra çıkartma yapacağı tarafa yoğunlaşmışken, sessizce arkadan tırmanıyorsunuz kaptan köşküne doğru. İspanyol kaptan dümenin başında emirler yağdırırken siz yavaşça ilerliyorsunuz. Tam kaptanın altına geliyor, adamı tutuyor, gizli bıçağınızla bıçaklayıp aşağıya atıyorsunuz! İki mürettebat birbirine dalarken, rakip ikinci kaptan durumu anlıyor. Dövüşmeye başlıyorsunuz ve...

Ne oldu, biraz koptunuz değil mi ana görevden, halbuki Kingston'daki bir İngiliz kalesine saldıracaktık biz? İşte, *Black Flag* ile Ubisoft'un başarmak istediği şey de bu: Dinamik bir dünyada, en ufak ve en büyük kararları sizin verdiğiniz ve kesintisiz olarak deniz savaşı / yakın dövüş / kara görevleri arasında geçiş yaptığınız bir oynanış amaçlıyorlar. Ve görünüşe göre, bunu başaracaklar.

EDWARD KENWAY'İ TANIYALIM

İngiliz baba ve Galli bir annenin oğlu. Karizmatik ve zeki. Genellikle nazik ama bencil ve harekete geçmeden önce düşünmeyen bir yapısı var. Ve içmeyi fazla seviyor, bazı hayati organlarının tüm itirazlarına rağmen.

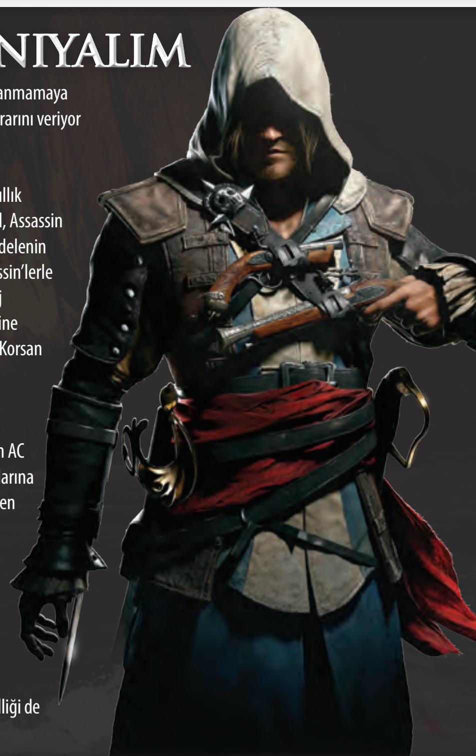
Daha genç yaşlarda kendinden iki yaş genç olan Caroline Scott'la evleniyor. Başlarda çok eğlenceli olan ilişkileri, Edward'ın düzenli bir iş bul(a)maması ve bir koca olmayı ciddiye almaması nedeniyle Caroline'i sıkmaya başlıyor. Edward'ın hükümet adına çalışan bir korsan olup dünyalığını yapma hayali ise bardağı taşıran son damla oluyor.

Caroline Edward'ı terk ettikten sonra, 1712'de ünlü korsan Benjamin Hornigold'un gemisiyle Jamaika'ya gidiyor Edward. Burada altı ay geçirdikten sonra hiç beklemediği ve istemediği bir şey oluyor: Barış imzalanıyor.

1713 Utrecht Anlaşması'yla büyük ülkelerin arasındaki deniz savaşı sona erince, İngiliz hükümetine bağlı korsanlar birden açıkta kalıyor ve bizzat kendi bağlı oldukları askeri donanma tarafından hoş karşılanmamaya başlıyor. Bu noktada Edward kararını veriyor ve korsan bayrağını çekiyor.

Oyunun hemen başlarında iki yıllık korsanlık tecrübesi olan Edward, Assassin ve Templar'lar arasındaki mücadelenin içine çekiliyor. Templar'lar Assassin'lerle mücadelelerinde büyük avantaj sağlayacak bir gücün peşinde yine Karayipler'de, ama Assassin'ler Korsan Cumhuriyeti'nde çok rahatlıkla sayılarını artırmış durumdalar. Edward hiç hoşlanmasa da Assassin'lere katılıyor ama onun AC serisindeki en büyük iç çatışmalarına sahip karakter olacağını şimdiden söyleyebiliriz.

Edward dövüşürken insanların evlerine saklanabiliyor, dört tabanca ve iki kılıçla çok pis ve hızlı dövüşüyor. Ayrıca hayat kadınları ve sarhoş korsanları tutarak devriyeleri oyalama özelliği de geri geliyor.





Dört piştovla çok sayıda düşmanı aynı anda indirebiliyor Edward. Ama düşman sayıları AC3'teki gibi korkunç rakamlarda değil.



Soldaki abi Black Flag'in İçerik Yöneticisi, sağdaki ise Kreatif Direktörü Jean Guesdan (soldakinin ismini almayı unuttuğumu da nereden çıkardınız?)

DESMOND VE MULTIPLAYER

Hayır, Desmond'ı multiplayer karakteri olarak yönetmeyeceğiz. Sadece Desmond'ın simgelediği şimdiki zaman hikâyesine dikkatinizi çekmek istedim. Bildiğiniz gibi, AC3 ile birlikte serinin tarih akışı günümüze ulaştı ve hatta ileri geçti. Aralık 2012'de olması beklenen olay gerçekleşti. Artık Assassin'lerin ve Templar'ların amaçları biraz değişecek, tabii gerçek zamandaki oynanış da bayağı farklı olacak.

Ubisoft, Abstergo Entertainment adındaki firmayla birlikte çalışarak tarihi bir eğlenceye dönüştürüyormuş illüzyonunu yaratmayı amaçlıyor. Zaten AC3'ün multiplayer kısmı ve AC3 Liberation bu sistemde oynanıyordu, AC4'te ise oyunun gerçek zamanda geçen halinde Desmond veya başka bir karakteri değil, Abstergo Entertainment ürünlerini kullanan bizzat kendimizi oynayacağız! Ve serideki çok önemli bazı karakterlerle bizzat karşılaşacağız! Ama nasıl, ne şekilde olduğu konusunda tam bir detay verilmedi. Sadece bir ekran görüntüsüyle bile merak uyandıran bu fikri bakalım nasıl uygulayacaklar.

Multiplayer modu ise yine geri dönüyor: 20 tane farklı dönem karakteri gösterildi bize, oynanış ve oyun modlarıyla ilgili bir bilgiyse verilmedi. Muhtemelen "bozulmayanı tamir etme" düsturuyla devam edecekler.

YENİ MEKÂNLAR

Açık dünya oyun serilerinde bir sonraki oyun tanıtılırken "öncekinin üç katından da büyük" gibi ifadeler kullanmanın hiçbir anlamı yok artık. Eğer o geniş alanı anlamlı hikâye parçaları, görevler ve karakterle dolduramıyorsanız, ancak amaçsızca çölde gezmek kadar zevkli oluyor o dünyada zaman geçirmek. Neyse ki sunumun hiçbir kısmında *Black Flag*'in haritasının büyüklüğünü *AC3*'ünküyle karşılaştırmadılar. Ancak oyunun geçtiği alan gerçekten çok büyük. Tüm Karayip Adaları, Küba, Bahama, Panama, Havana, Tortuga, Cayman Adaları, Florida… Bu bölgeler arasında okyanusta istediğiniz gibi gezebiliyorsunuz.

Şehir ve bölgeleri de anlamlı şekillerde sınıflandırmışlar. Mesela Havana bir İspanyol şehri ve dolayısıyla Avrupa havasını en çok bu şehirde alıyorsunuz, bolca çatı kovalamacası yaşanıyor Havana'da. Kingston ise İngiliz şehri. Kölelerin çalıştırıldığı tütün ve şeker tarlaları buralarda. "Tarlalardan bize ne?" demeyin, korsanlar sadece denizde çalışmıyordu, değerli kara hedeflerine de saldırıyorlardı. Ana şehirlerin haricinde bulunacak başka şehirler, balıkçı köyleri ve mekânlar da var ve bunların hepsi anlamlı. Mesela balıkçı köylerinde yapmak isteyeceğiniz yan görevler ve hikâye parçaları olacak.

Bu şehir bolluğunun haricinde, oynanışa zenginlik katacak başka mekânlar da var: Mesela gizli mağaralar. Korsanların hazinelerini gizlemek için bir sürü yerleri vardı, bu mağaralar özellikle tehlikeli yerler, ama çok değerli hazineler saklanıyor olabilir. Ve tropik ormanlar. Tabii Karayipler'in ormanları da Connor'ın koşturduğu ormanlardan çok farklı olacak. Orman arazisi Connor'ın doğal yaşam alanıydı, hareketlerindeki rahatlıktan anlaşılıyordu bu. Lakin oyun alanı açık denizler olan Edward bir ormana girince, hiç de buraların ustası olmadığını anlıyorsunuz tökezleye tökezleye ilerlerken. Doğayla ilişkinizi yeni baştan kuracaksınız *AC4*'te.

Kaleler ise saldırması en güç mekânlar olsalar da eski *AC*'lere en yakın oynanışı sunacaklar. Denizden kaleye geçiş yüklemesiz olacak. Geminin bir kenarından atlayıp karaya çıkacak ve kaleye sızacaksınız. Ve *AC3*'te eksik olan gizem faktörü de *Black Flag*'le geri geliyor; araştırılacak bir sürü Maya harabesi var ve buralarda birçok esrarengiz olay bizi bekliyor olacak (tabii Önce Gelenler'le ilgili mi olacak bu olaylar henüz bilmiyoruz, *AC3*'ün bitişinden sonra her şey olabilir). Oyunda ıssız adalar da olacak. Masmavi suları olan cennet gibi adalarda terk edilmiş denizciler bulup mürettebatınıza yeni elemanlar katacaksınız.

Mekânlardaki esas yenilik ise, suyun ve karanın yüzeyinde değil, altında. Artık okyanusun dibi de oyun alanınız. Çok derine dalabileceğiz ve gemi enkazlarını araştırırken, korkunç sualtı canlılarıyla boğuşmak zorunda kalacağız. İzlediğimiz ilk oyun içi videosunun bir yerinde Edward üstüne saldıran köpekbalığını kılıçla yaralayıp kaçıyor, bir süre kılıca tutunarak köpekbalığı tarafından sürükleniyordu.
Tüm bu mekânlar arasındaki geçişin takıntısız olması en güzeli. Hiçbir bölüm, menüden yüklenen, seçilen bir quest parçası değil. Bir kara bölümü, bir deniz bölümü, bir kale bölümü diye ayrım yok. Ara yüklemeler tabii ki olacak, ama bir yerde araştırmak istediğin bir ada gördün mü gemiyle yaklaşıp demir atacak, kayıkla karaya çıkıp araştıracak, bulduğun ganimetlerle geri döneceksin.

KORSANLAR VE SUİKASTÇILAR SENDİKASI

Yapımcılar üstüne basa basa, *Black Flag*'in korsanlığı Hollywood gibi işlemeyeceğini söylüyor. Kastettikleri şey daha gerçekçi olacağı ise, bu biraz riskli, korsanlığın %1'i savaş, %99'u gemi tamiratı ve temizliğinden ibaret çünkü. Ancak gerçekçilikle eğlence arasında *AC2*'deki gibi bir denge tutturulabilirse, o zaman tadından yenmeyecek demektir. Oyundaki görevler, tarihe geçmiş önemli korsanlık olaylarından yola çıkılarak hazırlanmış. Mesela, altın taşıyan 11 geminin bir fırtınada Florida açıklarında batması gibi... Bu gemilerdeki altınlar duyulunca, tüm dünya denizlerindeki korsanlar Florida'ya akın ediyor. Bu da korsanlığın mali temellerini atan önemli



Edward tam bir korsan gibi dövüşüyor: Sonuca en hızlı ulaştıracak, en pis şekilde.

olaylardan biri oluyor. Bu gemi enkazları daha sonra bir efsaneye dönüşüyor. Hatta görevlerden birinde mürettebatımız tarafından ıssız bir adaya atılıyoruz ve burada daha önce terk edilmiş ünlü kaptan Charles Vace'le karşılaşıyoruz.

Mürettebat dedim değil mi? Mürettebat toplama işi, *Brotherhood*'da Assassin toplamaktan çok daha önemli. *Brotherhood*'u diğer Assassin'ler olmadan da oynayabiliyorsunuz, ama gemiyi tek başınıza nasıl kullanacaksınız? Kullanamayacaksınız, bu yüzden yetenekli ve tecrübeli denizcileri tespit etmek ve geminize almak çok önem taşıyor. Mürettebatınızı savaş ve fırtınalarda kaybedeceksiniz, bu yüzden onları eğitmeniz ve yeni yetenekler peşinde koşmanız gerekecek.

Daha önce düşmanlarınızın en güçlüsü kendisini savunan iri kıyım askerler iken, burada düşmanlarınız "biraz" daha büyük. Mesela, 100 tane top taşıyan galyona ne dersiniz? Veya devasa balinalar gibi (oyunda balina avcılığı olacak ama bunun hayvan severlerce nasıl karşılanacağı bir muamma). Düşman gemileri beş faklı tipte, bunlar da kendi aralarında zorluklarına göre bölünmüşler. Askerlerse hızlı, normal ve güçlü olarak üç farklı tipte değil artık, çoğu sizin gibi denizciler ve denizcilerin dövüş stilleri arasında da farklılıklar var.

Okyanustaki bordalama esnasında kesinlikle yükleme olmuyor. İki gemi yan yana gelince karşı gemiye çıkmak için önce kancaları atabilir, iple sallanarak önden tek başınıza saldırabilir veya belki de gemi direklerinden tırmanıp atlayabilirsiniz. Veya, düşman kaptanı kendi geminizin güvenliğinden vurmaya da çalışabilirsiniz. İki gemi kancalarla yakınlaşıp birbirlerine değdiklerinde, okyanusun ortasında size ait 3D bir oyun sahası oluşuyor. İki gemi birbirine kenetlenince, sizin mürettebatınız da düşmana dalıyor ve çatışma ne kadar uzun sürerse o kadar hayat kaybediyorsunuz.

Denizlerin büyük bir bilinmez olduğu dönemlerde denizcilerin batıl inançlı olduğunu bilirsiniz. Kraken'dan denizlerin bittiği yere, Siren'lerden Atlantis'e kadar birçok gizemin üstüne gidebilir Ubisoft. Bu kesin olarak açıklanmış değil, ama *AC3*'ün *The Tyranny of King Washington* DLC'siyle "fantastik" bir senaryoya girmesi, *Black Flag*'de yedi denizlerin unutulmuş canavarlarıyla karşılaşabileceğimiz ihtimalini beraberinde getiriyor...

DOĞRU MEKÂN SEÇİMİ: MERCHANT TAYLOR'S HALL



Ubisoft bir etkinlik düzenlerken konuyla en alakalı ve anlamlı mekânı seçme konusunda çok başarılı bir firma. *Revelations* için İstanbul'da benim bile bilmediğim (Yerebatan Sarnıcı olmayan) bir sarnıcı bulup seçmişti. *AC4* için de Londra'nın göbeğinde 1347'den beri ayakta olan Merchant Taylor's Hall'u seçmişler. Burası 1666'daki büyük Londra yangınında kül olmuş (666'ın lanetli sayı ilan edilmesinin bir sebebi de bu zaten). Sonra yeniden yapılmış.

Adı "Worshipful Company of..." (Saygıdeğer, Muhterem Birliktelik anlamında) ile başlayan12 farklı ticaret kolundan biri olan Merchant Taylor binasının her tarafı antika, paha biçilemez resimler ve mobilyalarla dolu. Tabii basın mensubu hayvancıklar olarak çantalarımızı, içeceklerimizi bu mobilyaların üstüne koymaktan çekinmedik.



Şimdi kendimizi geri çekelim. Bu heyecanlı anlatımın bir benzerini *Assassin's Creed 3* ilk bakışında da yapmıştım. O ilk bakışta verilen sözlerin hepsi yerine getirildi, ancak gösterilmeyen negatif yanlar; ABD tarihinin monotonluğu, şehirlerin ve karakterlerin bayıklığıyla birleşince *AC3* serinin ihtiyacı olan sıçrayışı yapamadı (en azından bizi memnun edecek kadar sıçramadı, sonuçta satış rekorları kırmasını engellemedi bizim serzenmelerimiz). Serinin *Black Flag*'le Connor'ın hikâyesine devam etmeyip tamamen yeni bir dünya ve karaktere geçiş yapması bu bakımdan beni çok heyecanlandırıyor. Ancak aynı *Revelations*'da olduğu gibi, Ubisoft'un çok kısa zamanda, haddinden büyük bir projeye kalkışıp oyunu gereksiz içerikten patlatmasından korkuyorum. Netekim *Black Flag*'i Ubisoft'un bünyesinde bulunan sekiz stüdyo birden yapıyor -bir ölçek olması açısından, *Revelations*'ı altı stüdyo yapmıştı- 2011'den beri oyunun üstünde çalışıyorlar ve bu sonbahar döneminde hem PC, hem eski hem de yeni nesil konsollar için çıkıyor.

Siz bu yazıyı okuduğunuz sırada yayınlanmış olacak olan muhteşem bir CGI videoyla giriş yapacağız *Black Flag* dünyasına. Bu videoda Korsan Karasakal, Edward Kenway'den saygıyla bahsediyor bir han dolusu korsana. Hepsi de ilgiyle bu denizlerin en korkulan korsanının, kendinden daha üst düzeyde tuttuğu bir diğer korsanın hikâyesini dinliyorlar. Biz de aynı merakla bekliyoruz *Assassin's Creed 4 Black Flag*'i. Edward, Ezio'dan sonra oluşan koca boşluğu, Karayipler ise Rönesans'ın yerini doldurabilecek gibi gözüküyor.



Okyanusun hareketlerini yeni bir motor canlandırıyor. Rüzgâr ve dalga hareketlerini daha iyi hissedebiliyoruz.





BİR NESİL ONUNLA BÜYÜYECEK

-VOLKAN TURAN, HAKAN ÖZGÜL

Son altı aydır neredeyse her gün yeni nesil konsol haberleriyle uyandık, dedikodular içinde kaybolduk, fısıltılardan uyuyamadık... Neyse ki Sony geçtiğimiz ay bu acıya bir son verdi. Erkenden PlayStation 4 duyurusunu yaptı ve fısıltılar sona erdi. Hatta o kadar erken geldi ki duyuru, konsolu hiçbirimiz göremedik! Sadece biz mi, açıklamalara göre son tasarımı Sony patronları bile görmemiş. Konsolun kendisi ortada olmayınca, Sony de tasarım olarak yeni gamepad'ini, yeni kamerasını, konsolun bazı özelliklerini ve çıkacak ilk dönem oyunlarını paylaştı. İki saat kadar süren etkinlik ve arkasından gelenleri şöyle bir toparlayalım...

BİLGİSAYARI KONSOLA ÇEVİRMEK

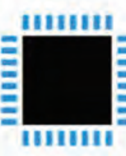
PlayStation 4, PC kullanıcılarının onlarca yıldır mutlu mesut yaşadığı X86 tabanlı bir işlemci kullanacak. AMD'nin üreteceği ve Jaguar mimarisinin özel bir versiyonu olacak bu CPU, 8 çekirdekli. Bununla birlikte AMD, geçtiğimiz yıl tanıttığı ve CPU ile GPU'yu tek bir yongada buluşturduğu APU sistemini bu işlemciye de uyguluyor. Özel üretim bir Radeon GPU'su barındıracak olan PlayStation 4, yaklaşık 1,84 Teraflopluk işlem gücüne sahip olacak. 1,84 Teraflop aslında mevcut nesil GPU'larla karşılaştırıldığında çok büyük bir değer değil. Nvidia Geforce GTX 680 yaklaşık 2,5 Teraflop, AMD Radeon 7970 ise 3,7 Teraflopluk bir işlemci gücüne sahip. Ancak işlemci gücü direkt olarak oyun performansını belirleyen bir güç değil. Bu yüzden çok kritik bir istatistik olmadığı söylenebilir.

İşlemcinin AMD'nin yeni işleme boyutu olan 28nm'de üretileceğini tahmin ediyoruz. Bu temel olarak PS4'ün uzun vadede ısınma ve güç tüketimi konusunda oldukça iyi olacağını bize müjdeleyebilir.

Sony, PlayStation 4'ün teknik tanımını yaparken üstüne basa basa "Güçlendirilmiş PC mimarisi" demeyi tercih etti. Bu konuda güvendiği nokta CPU ve GPU tarafından paylaşımlı kullanılacak olan 8GB GDDR5 RAM olsa gerek. Tam olarak kaç GHz'de çalışacağını bilmesek de, şu an sadece PC platformunda üst seviye ekran kartlarında kullanılan bu RAM'in işlemciyle paylaşımlı olarak kullanılması önümüzdeki senelerde PS4'ün PC'lere karşı en büyük üstünlüğü olarak görülebilir. Teorik olarak sağladığı CPU ve GPU'ya sağladığı dev bant genişliğiyle GDDR5 RAM'ler, PS4'ün grafik ve işlemci gücüne güç katacak.

INFORMED SYSTEM ARCHITECTURE


SUPERCHARGED PC ARCHITECTURE


X86 CPU


ENHANCED PC GPU


8 GB UNIFIED MEMORY


LOCAL STORAGE HDD

MERHABA DUALSHOCK 4



PlayStation 4 etkinliğinden önce internete düşen onlarca gamepad tasarımından bir tanesi gerçekten de Sony'den sızmış. Etkinliğe günler kala gördüğümüz bir tasarım gerçek çıktı. DualShock 3'e şekil olarak çok benzeyen (sadece biraz daha büyük) DualShock 4, bize Vita'da gördüğümüz tarzda bir dokunmatik panel, başları tutuşa daha elverişli analog kollar ve tasarımı değiştirilmiş omuz tuşları getiriyor. Select ve Start tuşları ise tarih oluyor.

Omuz tuşları arasındaki renkli çubuk, Move özelliklerinden bazılarını DualShock 4'e getiriyor. Kırmızı, mavi, sarı gibi renklere sahip bu "ışık çubuğu", kullanıcısını tanıyabildiği gibi oyundaki duruma göre de renk değiştirme yeteneğine sahip. Örneğin ölmeye yakın, renginiz kırmızı olacak. Ama bizce, "bir Move değil".

Yeni tasarımda gözünüze çarpmış olmalı; DualShock 4'te hoparlör ve kulaklık girişi de bulunuyor. Kulaklık girişinden eğer isterseniz sadece oyundaki arkadaşınızın sesini alabilecek, sesleri karıştırmayacaksınız. Share tuşuysa PS4'ün ne kadar çok "sosyalleşme" meraklısı olduğunu gösteriyor. Oyun içinden ekran görüntüsü, video gibi materyal toplamak çoğu konsolda dert idi ama artık bunu tek tuşla halledip dilediğimizce paylaşabileceğiz.



KILLZONE: SHADOW FALL

PS3'le vedasını geçen oyunda yapan Killzone serisi, PS4'te Shadow Fall ile yepyeni bir evrene geçiş yapıyor. Killzone 3'ün 30 yıl sonrasında geçen oyun, yepyeni bir karakteri Helgast ve Vektanlar arasına koyuyor. Birbirinden, büyük bir duvarla ayrılmış olan bu iki halkın soğuk savaşı ise kapıda. Etkinlikte sekiz dakikalık bir demoyla tanıtılan oyun, PS4'ün daha ilk günden büyük oynayacağını, çenemizi suratımıza tutturmak için duct tape teknolojisinden faydalanmamız gerekeceğini gösterdi. 1080p'de 30fps çalışan oyun, Killzone 2 tanıtım videosunun aksine hazır sahnelerle değil o anda gelişen olaylarla ilerliyor. Jimmy Fallon Show'a katılan Killzone ekibi, demoyu bizzat oynadı ve gördük ki oyun şu anda kütür kütür oynanabiliyor. Shadow Fall, FPS türünü yeniden tanımlayacağını iddia eden bir oyun olmasa da hem o bilindik Killzone evreninin ötesine geçmek hem de PS4'ün sunacağı görsel kalitenin ne boyutlarda olacağını görmek bizi fazlasıyla heyecanlandırdı.

GÖZÜM ÜSTÜNDE

Yeni gamepad'in yanında Sony yeni Eye'ı da tanıttı. Bu kamera ve mikrofon aparatı 3D ve 720p kapasiteli iki adet kamera sensörü ve dört adet mikrofon barındırıyor. İki sensörüyle beraber derinlik ve boşlukları algılayabilen bir sistem olarak Move'un daha elektif ve isabetli bir şekilde de kullanılmasını sağlayacak olan PlayStation Eye, yine geliştiricilerin insafına bırakılmış bir aparat gibi gözükse de, bu sefer Sony işi şansa bırakmayıp PlayStation Eye'ı sosyal sistemine de entegre etmiş.

PS4'le beraber gelecek Ustream ve Facebook destekli entegre yayın sistemiyle, oyun oynarken istediğiniz an video kaydı yapabilir ve bunu oyundan çıkmadan arkadaşlarınızla paylaşabilirsiniz. Ayrıca PS4 isterseniz oyununuzu başka oyuncuların izlemesine de olanak sağlıyor.



Bununla birlikte PlayStation Eye siz birileriyle birlikte oyun oynarken yüzünüzü bulup beraber oynadığınız oyunlarda birbirinizle görüntülü iletişim kurmanızı da sağlıyor.

İlginç başka bir yenilik de, "geçeyim mi" özelliği. Arkadaşınız istediğiniz anda oyununuzun kontrollerini alıp geçemediğiniz bölümlerde size yardımcı olabiliyor. Bu sistemi bire bir göstermediler ama fikir olarak bizim ilgimizi en çok çeken kısımlardan biri oldu.





inFAMOUS: SECOND SON

Tam da artık yeni inFamous gelmez diye düşünmeye başlamıştık ki PS4'le birlikte her şey yeniden başladı. Yine Sucker Punch tarafından geliştirilen oyunda bu sefer daha önce görmediğimiz bir ana karakterle oynayacağız. 24 yaşındaki Delsin Rowe, bir kazada yaralılara yardım etmeye çalışırken özel bir güce sahip olduğunu keşfediyor. Duman kıvamına bürünüp yok olabilen bir çakmak gibi anında parlayan Rowe, daha önce tanık olduğumuz elektriksel oynanışa da son veriyor. Kontrolü çok seven ve kontrol altına alınmaktan hiç hoşlanmayan Rowe, adının hakkını tüm şehire yansıtacağa benziyor. Şehir de Seattle'a oldukça benzer bir şekilde tasarlanmış. Henüz oynanış videosu görmesek de aksiyonunda umutluyuz.

UYUSUN DA BÜYÜSÜN

PlayStation 4, tabletler ve cep telefonlarından da ilham almış belli ki, zira artık PS4'ü istediğimiz an uykuya yatırabiliyoruz. Sony, PS4'e getirilen uyku modunun tıpkı bir tabletteki gibi çalışacağını ve sistemi nerede bıraktıysanız oradan devam edebileceğinizi söylüyor. Bunun dışında PS4, periyodik olarak güncellemeleri sistem kapalı olsa bile gerçekleştirebilecek kapasiteye sahip özel bir yonga sahibi olacak.

Bunun dışında PS4'le gelen Gaikai teknolojilerinin de bu yongayla beraber kullanılacağını biliyoruz. Bir oyunu satın aldığınızda, oldukça kısa bir yükleme süresinin ardından oyunu oynamaya başlayabilirsiniz. Bu sırada PS4, oynadığınız oyunu indirmeye devam edebilir. Ya da ön siparişini verdiğiniz oyun, sizin ruhunuz bile duymadan sisteme indirilebilir ve oyunun çıktığı tarihte hiç vakit kaybetmeden oynamaya başlayabilirsiniz. Tabii ki burada önemli olan, yapımcıların bu "ön yükleme" işlemini olabildiğince kısa tutmaya dikkat etmeleri.



THE WITNESS

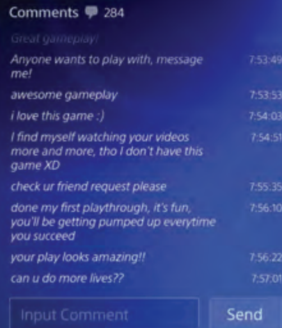


Braid'in dahi adamı Jonathan Blow da PS4 akşamında sahne alanlar arasındaydı. Yeni oyunu The Witness'ın ilk etapta PS4'e özel olarak çıkacağını açıkladıktan sonra oyununu ilk kez tanıttı Jonathan (oyun belirli bir süre geçince diğer ev, el konsolları, akıllı telefon ve tabletlere de çıkacak).



The Witness her şeyiyle çok şirin gözüken ama bizi özellikle konseptiyle etkileyen bir oyun. Açık dünya olarak tasarlanan bir ortamda, bulmaca çözmeye dayalı bir oynanış üstüne kurulu her şey. Bir ucundan diğerine 1 dakika 10 saniyede koşarak gidebileceğimiz kadar büyük bu adada bizi irili ufaklı onlarca bulmaca bekliyor olacak. Kimisi çok zor, kimisi çok kolay bu bulmacaların ortak noktası, Blow'un deyişiyle "çok ilginç olmaları". Her biri kendi içerisinde bir anlama, bir hikâyeye sahip bulmacaların tamamını ille de çözmek zorunda olmayacağız, bir başka bulmacaya gidip yolumuza başka türlü devam edebileceğiz, oracıkta tıkanmayacağız. Gerçi gördüğümüz bulmacalar pek ilgimizi çekmedi ama The Witness hâlâ çok ilgimizi çekiyor, bu oyunda bir şeyler var!





ARAYÜZÜN YENİ YÜZÜ

PlayStation 4 uygulama bakımından şu andaki PSN'den daha farklı bir arayüzle geliyor. Biraz Steam'in Big Picture'ını, biraz Xbox Live'ı andırsa da kendine has bir yapısı var. Kullanıcının profil sayfasında oyunlardan aldığı videolar, ekran görüntüleri, başarımları, diğer paylaşımları gibi şeyler gözükecek. O sırada kullanıcı hangi oyunu oynuyorsa canlı yayın yapabilecek. Dileyen izleyebilir dileyen de tek tuşla oyuna dahil olabilir. Bir sohbet/yorum menüsü de yer alıyor. Kullanıcı ve arkadaşları oyun esnasında bile buradan sohbetlerini, paylaşımlarını gerçekleştirebilecek. Bu paylaşım-sosyalleşme Android/iOS tabanlı akıllı telefon ve tabletler üzerinden de gerçekleştirilebilecek. PS4 başında değilseniz bile hesabınıza mobil üzerinden ulaşıp Facebook'ta yaptığınız gibi eğlenebilir, alışveriş yapabilir, download açkapa yapabilirsiniz.



DRIVECLUB

Sony genelde yeni konsol duyurusunda Gran Turismo'yu kullanırdı. Bu sefer bir ilk yaşandı ve Gran Turismo'dan hiç bahsedilmedi, onun yerine DriveClub adlı yeni bir yarış oyunu ortaya çıktı (ama yeri gelmişken, Gran Turismo 6'nın bu yıl içinde PS3'e çıkmasını bekliyoruz!).

Evolution Studios (bkz. WRC serisi, MotorStorm serisi) tarafından geliştirilen DriveClub, bir kısmı gerçek, bir kısmı hayali pek çok araç sunuyor oyuncuya ama asıl iddiası sosyal, yaşayan bir yarış platformu yaratmak. İçine kapalı, fazla ciddi bir simülasyon olmayacağından eminiz DriveClub'ın. Öte yandan görsel açıdan da büyük oynamıyor, ilk bakışta PGR'a benzettik biz ama moralleri bozmak için de henüz çok erken.



WATCH_DOGS

Bak bu süpriz oldu işte! İlk etapta PS3, PC ve Xbox için çıkacak denen oyun, yeni nesle de geliyor anlayacağınız. Ve elbette halihazırdaki nesilden çok daha kaliteli bir şekilde geliyor. Etkinlikte gösterilen yeni demoyu mutlaka izlemeniz lazım. Yine şehrin alaksız bir köşesinde başlayan kovalamaca şehrin farklı bölgelerine yayılarak farklı etkiler yaratmaya devam ediyor. Açıklamalar "görev yok, her şey rastlantısal" diyor. Biz de elimizdeki cihazla önümüze çıkan her şeyi hackleyerek belaları başımızdan atmaya çalışıyoruz. Person of Interest dizisini andıran Watch_Dogs, özgün bir motor kullanıyor ve PC'yi ana üs ilan ediyor. Bunun yanında bir de oyunun "hyper-connectivity" özelliğine sahip olacağı doğrulandı. Yani PC-konsol dışında da oyunu mobil cihazlarınızdaki uygulamalarla takip edebilecek, müdalede bulunalabilecek, siz uyusanız da bir şeylere dahil olabileceksiniz. Bir oyuna "köküne kadar bağlanmak" dedikleri bu olsa gerek.

Watch_Dogs'un (evet, bundan böyle alt tire kullanmamız gerekiyor) bu yıl sonunda çıkması bekleniyor ve Ubisoft CEO'su tarafından da ciddi ciddi "GTA V'e rakibiz" deniliyor. "Neden olmasın ki?" diyoruz biz de.



KNACK

Mark Cerny ismini bir köşeye not alın çünkü kendisini önümüzdeki yıllarda daha çok konuşacağız. 30 yıldır aktif olarak oyun pazarında olan Mark programcı, tasarımcı, yönetmen ve yapımcı olarak pek çok oyunda görev aldı. Sonic, Crash, Spyro, Jak and Dexter, Ratchet and Clank gibi kült oyunlarda imzası var. PlayStation 4 mimarisi ve yetenekleri için de kendisine bolca danışıldı. Konsolun fikir babalarından biri yani. Yeni konsolun yeteneklerine karar verenler arasında böyle bir ismin de olması güven veriyor.

Knack ise Mark'ın yönetiminde geliştirilen aksiyon-platform türünde bir oyun. Oyundaki karakterimiz çok ilginç; ufak parçalardan oluşuyor ve gerektiğinde dev cüssesiyle, gerektiğinde de kedi kadar ufak haliyle iş bitiriyor. Uzayabiliyor, daralabiliyor. Un ufak olabiliyor. Düşmanlarıyla ve engellerle bu şekilde başa çıkıyor. Oyunun hikâyesi de açıklamalara göre "epiklik" üzerinden yürüyecekmiş, bunun anlamı tam olarak nedir bilemiyoruz ama Crash ve Katamari Damacy tadı arayanların ilk PS4 oyunu olabilir Knack. Daha fazla detay için beklemedeyiz.



Etkinlikte Knack oyunu PS Vita üzerinden oynandı ve gayet akıcı görünüyordu.

Vii-TA U

Nintendo ve Valve'den sonra Sony de el cihazlarını oyuna daha fazla dahil edecek çözümler geliştirmeye devam ediyor. Nintendo'nun Wii U'yla başlattığı, Valve'ın da Nvidia'nın geliştirdiği Project Shield'inin ardından gelen Sony'nin uzaktan oyun oynama çözümü, Vita'yı tekrar hayata döndürecek bir hareket gibi gözüküyor.

Mantık aynı; PlayStation 4 oyunlarını evimizde Vita'mıza aktararak oynayabileceğiz. PlayStation 4 etkinliğinde sadece Sony'nin yeni IP'si Knack'in bu şekilde nasıl oynanacağını görebildik, mutlaka fazlası da vardır ama bunlar hakkında henüz bir bilgi paylaşılmadı.



ESKİ OYUNLAR HAYAT BULUYOR

Sony, geçtiğimiz sene satın aldığı Gaikai'nin tüm yeteneklerini PlayStation 4'e entegre ederek büyük bir iş başarmış. Gaikai'nin PS4'te çalışacak olmasının birçok artısı var ama tabii bizi asıl coşturan kısım PlayStation 1-2 ve 3 oyunlarının da yeni konsolda yer almasını sağlaması. Evet, PS4'ümüzde bulut üzerinden eski oyunlara da erişimimiz olacak. Bütün detaylarıyla açıklanmamış olsa da Sony'nin planladığı sistem şu an için aylık ücret karşılığı bütün oyun kataloğuna erişebileceğimiz bir düzen şeklinde gözüküyor.

Bunun dışında Sony, daha önce PSN üzerinden aldığınız veya kayıt ettirdiğiniz oyunları *bulut* üzerinden oynamak konusunda bir engel olmadığını da ekliyor ancak söz vermiyor.



DIABLO III

Diablo III aşkı bitmiyor, bitecek gibi de durmuyor. Diablo III önce PS3'e, akabinde PS4'e gelecek, tabii ki tüm güncellemeleriyle birlikte. Oyun 4 kişiye kadar online/local co-op destekleyecek. Platformlar arası oyun mümkün olmayacak ama her iki konsolda da oyun Battle.net'e bağlı kalmak zorunda olmayacak, dileyen offline olarak da oynayabilecek (ki bu duruma en çok PC'de aylarca dert çeken bizler bozulacağız). Etkinlikte oynanışa dair bir video göremedik, ama Mart ayının sonundaki PAX fuarında Blizzard her şeyi göstereceğine söz verdi. Haybi bakalım iblis efendi!



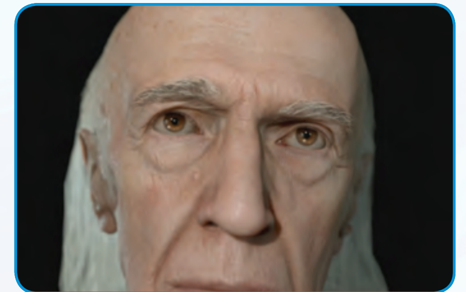
DESTINY

Halo'nun mucidi Bungie, elini eteğini artık Halo'dan çekmiş olabilir ama Halo'dan daha derin ve muhtemelen daha çok iz bırakacak bir başka oyunla gelmeye hazırlanıyor: Destiny. Destiny hakkında bu sayfalarda daha pek çok yazı okursunuz, o yüzden uzatmıyorum ama PS3, Xbox 360 versiyonunun yanına bir de PS4 eklendi (yeni Xbox da muhtemelen kadroya dahil edilecek). PlayStation'a özel olarak içeriklerin sunulacağı söylense de pek detaylandırılmadı. Gelecek aylarda koparırız o dananın kuyruğunu biz, dert etmeyin!



Bunlar da PS4'e şu aşamada oyun geliştiren onlarca geliştirici firma. Büyüteç ile bakmayı deneyin!

Etkinlikte sahneye bir ara David Cage çıkıverdi. PS4 için bir oyun duyurmadı ama gösterdiği videoda artık "karakterlerde korkunç derecede fazla poligon kullanabiliyoruz böööö" dedi. Orada olsak, "hadi be, cidden mi?" derdik, atılırdık salondan...



BUNLAR DA VAR!

- ○ Tüm PS4 oyunları dijital olarak PSN'den indirilebilir olacak.
- □ TV kanallarının yaptığı gibi çoklu üyelik paketleri gelecek.
- △ Bağımsız oyun geliştiricileri eskisine oranla daha kolay PS4 oyunu geliştirebilecek.
- ✖ Bulut üzerinde PS1-2-3 oyunları yerini alacak.
- ○ Konsol sürekli online olmak zorunda değil. Dilerseniz offline da takılabileceksiniz ama tabii oyunlarınız tüm online özelliklerinden feragat etmiş olacaksınız.
- □ PS4 ikinci el oyun pazarını baltalamayacak. Ama PS3 oyunlarını çalıştırmayacak.
- △ PS4 video ve fotoğraf çıkışı olarak 4K çözünürlüğü destekleyecek ama oyunlarda 4K bulunmayacak.
- ✖ Freemium, free2play ya da bölüm bölüm yayınlanan oyunlar artık PlayStation platformunda destekleniyor.
- ○ Sony, 3D oyunların başarılı olmadığını ve PlayStation 4'ün desteklemesine rağmen bu özelliği çok kurcalamayacaklarını belirtti.
- □ Witcher 3: Wild Hunt, PS4'e de gelecek.
- △ Konsolun kendisiyle birlikte henüz açıklanmayan çoğu özelliği de E3 2013'te gösterilecek.
- ✖ Konsol ve oyun fiyatlarından bahsedilmedi, ama 2013 Kasım-Aralık gibi piyasada olacaklar.

































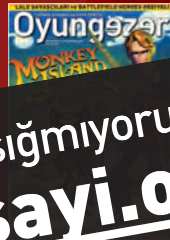


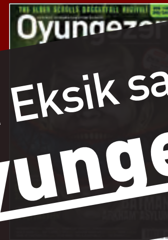














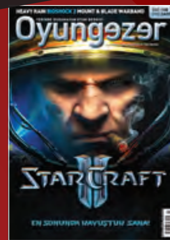



Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:

eskisayi.oyungezer.com.tr







































inceleme

CRYSIS 3

Bir üçlemenin daha sonuna gelirken, yapımda ve yayında (ve de okunda) emeği geçen... (sf. 50)

bu ayın gezilesi oyunları

PC incelemelerindeki künyede sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. Organize Sanayi bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem.
Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **97. sayfaya** davet ediyoruz.



TRUST ME, I'M AN ENGINEER -SİNAN AKKOL

DEAD SPACE 3

GEL DEAD SPACE, şöyle karşıma otur *biraz konuşalım. Nasıl gidiyor hayat? Eminim saçma bir tarikat tarafından kovalanmak, hükümet tarafından teste tabi tutulmak ve her tarafından kemik fışkıran yaratıkların kafasını ezmekten kendine zaman ayıramıyorsundur. Ama biraz kendine de zaman ayır, kafanı dinle, geleceğini planla. Düşün biraz: Ben kimim, nereye gidiyorum? Onca yıl okuduğum mühendislik derslerinin şimdi yaptıklarıma faydası ne? Kariyerim nereye gidiyor? Survival horror'ın ağa babaları bile bir Call of Duty'leşirken, ben daha ne kadar köklerime sadık kalabilirim? Emekli olunca ne yapacağım, nasıl geçineceğim?*

Efendim? Zaten düşündün mü? O yüzden hayatına değişiklik katma ihtiyacı hissettin demek. Zaten farkındaydım sende bir süredir bazı değişiklikler olduğunu. Böyle bir farklı havalar, kıyafetlerde değişiklikler... Call of Duty'ye özeniyorsun belli ki. Aman özenme, seni böyle seviyoruz çünkü. Hem, bak mühendislik eğitimini iş hayatına katman da güzel bir şey. Elinde bir zanaat olmalı her zaman.

Mühendislik tamam. Ama bu ne? Tanımadığım bir adamı evimize getiriyorsun. Efendim? Bak Dead Space, misafir getirmene bir şey demiyorum, ama seninle olayımız yalnız olmamızdı. Karanlıkta, en zor anlarda hep sadece sen ve ben vardık şimdiye kadar. Carver iyi bir dost olabilir, ama yalnızlığı sevdiğimi bile bile böyle yapman... Bilemiyorum.

Peki ya paraya karşı oluşan yeni merakına ne demeli? Ben sana yeterince para veriyorum, bir de üstüne benden ekstra ufak tefek bir şeyler tırtıklamak istersen, aramızdaki ilişki zedelenir.

Yine de, aramızda bunca yılın hukuku var. Bunlara ihtiyacım vardı diyorsan, eyvallah, senin kararına saygı duyarım. Ama bu değişiklikleri benim sevmemi bekleme oldu mu Dead Space? Senle ben aynı değiliz, ihtiyaçlarımız farklı, durumlarımız farklı. Her şeyden önce sen bir oyunsun, ben ise bir yazar... Efendim? Hafiften tırlatmaya başlamış bir yazar mı dedin bana, oyunun kutusunu karşısına oturtup konuştuğuma göre? Ne diyorsun sen Dead? Adam yerine koyduk, konuşuyoruz burada, akşam akşam sinirlendirme beni! Git çay koy bize!

DAD SPACE? THAT SPACE? DEATH SPACE? BAD SPACE?

Isaac Clarke (mühendis) ve Gordon Freeman (fizikçi) gibi asker olmayan oyun karakterleri birleşip "Milyonlarca Mermiyle Tonlarca Silah Taşımaktan Fıtık Olanlar" (MİMTOSTFO - İŞ) diye bir sendika kursalar, oyun firmalarını öttürürler. Artık Isaac de iş tanımında olmayan şeyler yapmaktan sıkılmış olacak ki, *Dead Space 2*'nin sonunda olanlardan sonra uzak bir kolonide inzivaya çekilmiş. Lakin Necromorph dönüşümünü başlatan Marker'lar hakkındaki bilgisi burada da peşini bırakmıyor ve bekar odasını askeri tipler basıyor oyunun başında. İkinci oyundan tanıdığımız Ellie'nin başı dertte ve Isaac de onu kurtarmak için gönülsüzce razı oluyor operasyona katılmaya.

Şu anki oyunlar böyle sahneler gösterebilirken, bazen "yeni nesile ne gerek var?" diyorum... Bazen...

Dead Space 3'te ilk oyundan beri yavaş yavaş önemi artan Unitology tarikatının da artık gemi azıya aldığını görüyoruz. Bu tarikat Isaac'in durdurmaya çalıştığı Marker'lara tapıyor, kendilerini (ve başkalarını) onlara kurban ediyorlar. Böylece öldükten sonra beden ve zihin olarak Marker'ların gücü etrafında bir bütün olarak yeniden hayat bulacaklarına inanıyorlar. Unitologist'leri durdurmaya çalışan hükümetin üçüncü oyunda artık iyice başarısız olduğunu ve kolonileri bir bir kaybetmeye başladığını anlıyoruz.

İşte tam bu sırada bizi bulan askerler, Ellie'nin Marker'ları durdurmak için Tau Volantis adlı buzul gezegene gittiğini, ancak bir süre önce tüm bağlantının kesildiğini haber veriyor. Biz de peşinden gidiyoruz tabii ve oyun "büyük" sona doğru ivmelenmeye başlıyor.

UZAYDA SİZİ KİMSE DUYAMAZ, ARKADAŞINIZ HARİÇ

Bu ivmelenme ilk başlarda nispeten yavaş oluyor. *Dead Space*'in en sevdiğim bölümlerinden olan yerçekimsiz ve uzay boşluğunda geçen kısacık kısımları, yeni oyunun ilk yüzde 40'lık bölümü oluşturuyor. Tau Volantis'in yörüngesine bizi getiren gemi patlayınca, burada 200 yıl öncesinden kalan diğer gemilere zorunlu olarak iniyoruz ve etrafta çoğu hâlâ kullanılır halde birçok gemi olduğunu görüyoruz. Bu gemilere gitmek için kullandığımız mekiği harekete geçirdikten sonra, dilediğiniz zaman dilediğiniz gemiye gidebiliyorsunuz. Hatta inip gemilere girmezseniz uzay boşluğunda gönlünüzce dolaşıp malzeme toplayabiliyorsunuz. Keşke uzayda saldıran daha korkunç yaratıklar da olaymış dedim ama oyun boyunca, sadece sırtından üç uzantı çıkan köpekler vardı düşman olarak. Lakin uzayda istediğiniz yere gidip, altınızda o muhteşem gezegen manzarasıyla bir süre geçirdikten sonra bir şey fark ediyorsunuz: Uzayda geçen tamamen serbest dünyalı bir *Dead Space* oyununun ne kadar güzel olabileceğini. Visceral Games, al sana benden bedava fikir.

Gemilerin içinde ve Tau Volantis üstündeyse, alıştığımız korku dolu oynanışta bazı değişiklikler olduğunu fark edeceksiniz. Hem de bayağı önemli değişiklikler. Bunların ilki oyunun başından sonuna co-op oynanabiliyor olması. Bunun serinin korkutucu havasından neleri götürdüğüne az sonra geleceğim. Ancak şu bir gerçek ki *Dead Space 3*'ün co-op oynanışı sonradan düşünülmüş bir süs değil. Oyunu tek başınıza oynadıktan sonra, bir de yanınızda Carver'la oynarsanız, oynanıştaki değişiklikler çok dikkat çekiyor. Bir kere, ikilinin arasındaki diyaloglar mekânlara ve



PARA VİRİP ALDIM

Oyuna başlar başlamaz alabileceğiniz bir sürü DLC var. Bunların içinde çeşitli silahlar, değişik zırhlar, hatta minik robotlarınıza konuşma özelliği ekleyen bir DLC bile var ve hepsi paralı. Ama en önemlisi ve para vermeden de alabileceğiniz *Ultra & Epic Weapon & Resource Packs*. MK5 silah parçaları, %50 ihtimalle ikinci bir parça ve bir sürü kaynak çıkıyor bunlardan. Bu paketleri oyunda Survey Bot'larınızın topladığı Ration Ticket'larla da alabiliyorsunuz. Ben Ration Ticket'la, para vermeden ufak paketi aldım ve içinden çıkan MK5 silah parçasını oyunun sonuna kadar kullandım.


Bu minik robotlar bize çok değerli kaynaklar bulup getiriyorlar. Konuşan versiyonlarını isterseniz malesef para vermeniz gerek.

olaylara çok daha fazla derinlik katıyor. Daha önce Isaac'in sessizce geçtiği bir odada, şöyle bir diyalogla karşılaşabiliyorsunuz:

Carver: Bu adamları yaratıklar öldürmemiş. Burada bir infaz yapılmış.
Isaac: Nereden anladın?
Carver: Duvarlardaki kan izlerine bak. Hepsi baş hizasında.

Hem hikâyeye, hem de oyunun atmosferine bu diyaloglar çok şey katıyor. Ayrıca, oyundaki bulmacaların çoğu ve önemli çatışma anları da büyük değişikliğe uğruyor. Tek başınızayken rahatça uğraşabildiğiniz bir bulmaca sekansı, co-op oynarken her yandan yaratıkların üşüştüğü, birinizin bulmacayı çözmek için debelenirken, diğerinin onu koruduğu çok gergin bir duruma dönüşüyor.

Ve tek başınıza oynarken, ara videolarda gözüken ve sizinle alakası Güdük Necmi'nin uzaktan bir kuzeni kadar olan Carver'ın hikâyesi, ancak iki kişi olduğunuzda yapabildiğiniz beş görev boyunca anlatılıyor. Bu görevleri mutlaka yapmalısınız.

Lakin her co-op modunda olduğu gibi, kafanıza uygun bir eş bulma sorunu yaşıyorsunuz. Ben bir oynayışımda mikrofonunu açık unutmuş bir Rus abinin zırıl zırıl ağlayan bebeğini dinlemek zorunda kaldım saatlerce. Bir diğerinde de Carver'ın özel görevini başlatan kapının önünde yere basa basa tepindiğim halde herif bir türlü yanıma gelmedi, o göreve giremeyince sinirlenip çıktım. Bir arkadaşınızla sözleşip bölüm bölüm sırayla oynamanız lazım ki *Dead Space 3*'ün co-op'undan tam keyif alabilin.

DEAD SPACE 4 İÇİN İSTEKLERİM

- Ortama yaratık girdiğinde müzikle ilan etmeyin. Son yaratık öldüğünde de müziği kesmeyin, hele izin verin bir tedirgin olalım yahu!
- Karakterimize ağzına kadar silah yüklemeyin. Üstünde Kara Kuvvetleri Komutanlığı'nı taşıyan karakter değil, güçsüz, çaresiz olan gerçek korkuyu hissettirir (bakınız *Amnesia*).
- Vatoz yaratıkları niye kaldırdınız yaa :(Çok korkuyordum onlardan, kendilerinden değil de odadaki her cesedi potansiyel bir Necromorph haline getirebildiklerinden acayip taktiksellik katıyorlardı oyuna. Geri getirin vatozlarımı!
- Daha çok uzay! Mümkünse tüm oyunu uzay gemileri, bir uzay üssü ve birkaç gezegen arasında gezebildiğimiz, boşlukta uçabildiğimiz bir hale getirin. Ama uzay boşluğunda da korkunç yaratık istiyoruz, sadece köpişlerle dönmüyor bu ekmek teknesi.

Oyunu yanınızda Carver'la oynarsanız ikilinin arasındaki diyaloglar mekânlara ve olaylara çok daha fazla derinlik katıyor



TENCERE + YAY + FORCE PUSH = YAKIN MESAFE SİLAHI

Oyunun en önemli ikinci değişikliği ise artık tüm silahları sizin yapıyor olmanız. *Kendi Silahını Kendin Yap* kutusunda detaylarını anlattığım bu sistem sayesinde en çılgın silah projelerinizi hayata geçirebiliyorsunuz. Temelde ilk iki oyundaki silahlar olsa da, bunlara öyle özellikler ekliyorsunuz ki aklınız durur. Mesela havada dönen Ripper hızarlarından SPACE'e bastıkça etrafa yıldırım saçabilirsiniz. Veya attığız mayınlar patladığında etraftaki herkesi dondurabilir. Shotgun ağzıyla Javelin'i birleştirerek (saplandığı yaratığı duvara mıhlayan demirler) aynı anda beş demir çubuk atabilirsiniz. Sayamayacağınız kadar varyasyon var silahlarda, hazır gelen silah planları falan da derken ben oyunu 1,5 kez bitirdiğim halde yarısını bile görmedim gibi geliyor.

Kendi silahınızı yapmanın avantajı ise, oyunun yarısına gelmeden yaratıkları kıymaya çevirecek über silahlar yapabilmeye başlamanız oluyor. Bu dengesizliği çözmek için yanınızda sadece iki silah taşımanıza izin vermiş yapımcılar, ama silah bench'leri arasındaki mesafe o kadar fazla değil ve zaten oyunu domine eden iki silah yaptınız mı onlardan vazgeçmeyeceksiniz.

Hem co-op, hem de silah mühendisliğiyle Isaac'in desteklenmesi sonucu oyundaki ölüm korkusunun minimuma ineceğini bilen yapımcılar, bunu dengelemek için yaratıkların davranışlarını bayağı değiştirmiş. *Dead Space 3*'te insansı yaratıkların alayı biraz oyalanıp, sonra birden çok hızlı ve kaliteli olmayan animasyonlarla üstünüze koş-





Oyunu Co-Op oynarsanız, hikayedeki bazı noktalar ve diyaloglar oldukça değişiyor. Oyunun %100'ünü tecrübe etmek Co-Op'tan geçiyor diyebiliirim.

turuyor. Tek taktikleri bu ama. Böyle olunca da kalabalık kapışmalarda 3-4 saniye içinde etrafınız yaratıkla doluyor, yakın dövüş silahı veya ayağınızın dibine sıkıp size hasar vermeyecek bir silahınız yoksa çok zorlanıyorsunuz. Bunu çözdükten sonra ise hiç zorlanmıyorsunuz. Önceki *Dead Space*'lerde çok daha çeşitliydi yaratıkların taktikleri ve saldırı biçimleri. Hele ikinci oyundaki dağılıp parça parça saldıran yaratığın bende yarattığı travmayı unutamıyorum. *Dead Space 3*'te herhangi bir yaratıktan ölesiye korktuğum hiç olmadı.

Yaratıkların türünün, saldırı şekillerinin azalması ve hepsinin hızla üstünüze koşması, *DS*'in yavaşça köşeye sıkışma ve yaratıkların uzuvlarına ateş ederek bertaraf etme üstüne kurulu oynanışını tamamen değiştirmiş. Geniş çaplı saldırı yapan Line Gun, tek atışta indiren Sniper gibi silahlara, yaratıkların ayaklarının dibine atınca patlayan ve geniş alana hasar veren Splash Damage Bolo gibi silahlarla ilerliyorsunuz daima. Alev makinası, Javelin ve plazma tabancası gibi silahlar geri planda kalıyor hep (bu arada, alev makinası uzayda çalışıyor muydu diye hiç denemedim bak, çalışıyorsa zavallı fizik kurallarına acırım :)

MALZEME, DAHA ÇOK MALZEME

Deneyeceğiniz bu kadar çok silah varken, bunların kaynağının da bir yerden gelmesi lazım. İşte burada da yeni üretim ve kaynak sistemi devreye giriyor. Toplayacağınız beş farklı kaynakla her türden silah parçası ve cephane, sağlık gibi gerekli nesneleri üretiyorsunuz. Kaynaklar her yerden fışkırıyor resmen! Her ölen yaratıktan üstüne basınca bir tane çıkıyor (Hard zorlukta en azından öyle). Her köşe başındaki dolaplardan kaynak çıkıyor. Sadece kaynak değil, sağlık vs. de fazla fazla var. Survival horror türündeki "hayatta kalma" öğesinin çoğu kaynak yönetiminden geçer ama burada o kadar çok kaynak var ki envanteriniz kısa sürede dolup taşıyor.

Oyun çıkmadan önce en çok tartışılan şeylerden birisi, gerçek parayla kaynak ve silah parçası alabiliyor olmamızdı. Böyle yapınca çok güçlü silah parçalarına ve bolca kaynağa hemen ulaşabileceğimiz söyleniyordu. Oysa oyun boyunca bir kez bile gerçek parayla kaynak alma ihtiyacı duymadım. Zaten Ration Ticket diye bir şey var oyunda, bunlardan yeteri miktarda toplarsanız kaynak paketlerini gerçek para vermeden de alabiliyorsunuz. Çok ender bulunan silah parçası diye bir şey yok. Gani gani malzeme ve parça buluyorsunuz. Elinizde planı olan, parçası olmayan silahları kaynaklarla yapabiliyorsunuz.

Kaynak toplama işinde bir sonraki seviye, kaynak toplama robotlarını bulduğunuzda işin içine giriyor. Bu sevimli şeyler üçüncü bir silah gibi taşınıyor, üstünde de en yakındaki gizli kaynak merkezini gösteren bir radar var. Bununla bölümleri tarayıp, kaynağın en bol olduğu noktada robotları salmak güzel bir mini oyun haline geliyor bir süre sonra. Araştırma isteğini kamçılıyor. En çok üzüldüğüm şey, bu robotlara kişilik yükleyen ve sürekli komik şeyler söylemelerini sağlayan bir paketin 5 dolardan satılıyor olması. "Oyun içi şakalara" ekstra 5 dolar vermek istemediğimden satın almadım, şu videodan neler konuştuklarını izledim: http://bit.ly/XPU3nD

HİKÂYE VE GÜZELLİK

İlk oyundan beri Unitology tarikatına doğru yavaş yavaş yaklaşıyoruz. İlk oyunda bir tren istasyonunda inip, kafalarına çuval geçirilip boğulmuş ve mumların ortasında ayin düzeninde yerleştirilmiş cesetleri gördüğümde "ne oluyoruz?" anı yaşamıştım. O ana dek korkunç, akılsız yaratıkların saldırısı altında olduğumu düşünüyordum, ama bu planlı, korkunç dini ritüel tam bir şok olarak karşıma çıkmıştı. İkinci oyunla birlikte Unitologist'lere daha bir yaklaştık. Geçmişlerini, Marker'lara neden bağlı olduklarını öğrendik. Üçüncü oyunla birlikteyse tam bir savaş içindeyiz. Oyunun ba- >

KENDİ SİLAHINI KENDİN YAP

Şimdiye kadar birçok oyunda silah özelleştirmesi yaptık, ama CoD ve türevleri olduğu ve gerçek dünya silahlarını konu aldıkları için çok da ilgimizi çektiklerini söyleyemeyiz. Yahu bir silahın üstünde kaç çeşit vizör olabilir? Normal vizör yerine reflex vizör takıp da "uuu beybi, güzel bir hareketlenme oldu bende!" diyeniniz oldu mu hiç? Bende de olmadı...

Dead Space 3 Isaac'in mühendislik yeteneklerini oyun içindeki bench'lerde envai çeşit silah yapabilmesine izin vererek, bu konudaki açlığımızı sonuna kadar gideriyor. Silahları hafif veya ağır bir ana gövdeyle yapmaya başlıyorsunuz. Bu gövdede bir alt, bir de üst silah takma yeri var. Buralara eklediğiniz silah özelliklerinin çoğu ilk iki oyundan. Ancak alta veya üste takmanıza bağlı olarak özellikleri değişiyor. Daha sonra, bunlara çeşitli uçlar takıyorsunuz. Mesela normal mermi atan bir silah, taktığınız uca bağlı olarak otomatik, yarı otomatik veya sniper tüfeği haline dönüşüyor. Silahınıza iki tane destek özelliği verebiliyorsunuz: Bunlar patlamalardan etkilenmeme, siz sağlık bastığınızda co-op arkadaşınızın da iyileşmesi gibi bir düzine özellik oluyor. Son olarak da, silahınızın özelliklerini güçlendiren bir upgrade sistemi var ki, buraya da sekiz farklı upgrade'den istediğinizi takabildiğinizi söyleyerek beyninizin kulaklarınızdan akmanızı sağlayayım!

Ben ne kadar yazarsam yazayım, bu sistemin esnekliğini ve sonunda elinize aldığınız silahın verdiği "bu bana ait" hissini anlatmam pek mümkün değil. Kendiniz deneyin, memnun kalacağınıza eminim.




Eeee... Saygılar abicim... Nasılsınız? Afiyettesinizdir inşallah!

Dead Space 3 şahane bir oyun. Son bir yılda üçlemelerin son oyunlarında daima hayal kırıklığı yaşayan herkes için nihayet tatmin edici bir final.

şında ve ortasından sonra sık sık Unitology askerleriyle kapışıyoruz ki kendileri oyunun en zayıf halkası. Ne çatışması zevkli, ne de zor. Elinizde yaratıklara kök söktüren bir silah varsa, aynı anda 3-4 insanı kıymaya çevirebiliyorsunuz.

Ama zorluğundan öte, biraz daha derinine girip, belki de oyunun sonunda bir şekilde tarikatın kurucusuyla karşı karşıya gelmeyi bekliyordum. (Evet, adam ölü olmasına rağmen. Necromorph'lar çarpık bir ölüm sonrası yaşam biçimi değil mi zaten?) Ama onun yerine gözlüklü, sıfır karizması olan, kötü karakter gibi bile gözükmeyen Jacob Danik diye biri çıktı karşıma. Hikâyenin Unitologist ayağı pek iç açıcı değildi.

İç açıcı olan, oyunun grafikleri. O karanlık, korkunç, kanlı grafikler... İkinci oyunu kurup karşılaştırmadım ama arada ışık sistemlerinde ciddi gelişmeler yapılmış gibi. Giyebileceğiniz her zırhın kaskında farklı bir vizör var ve ben bu vizörlerin duvarlara yansıttığı hafif ışıltıya hasta oldum arkadaş! Işıklandırmaya gösterilmiş özenin karşılığı atmosfer olarak katmer katmer alınmış. Bunun yanında, oyunun PC versiyonunun konsollardan çevrim olduğu gerçeği, grafiklerinin müthiş olmasını engellemiyor. Çok sevdiğim o *Dead Space* tokluğu hem hareketlerde, hem de görsellikte aynen korunmuş.

Grafiklerle ilgili tek şikayetim, biraz mekan tekrarı olması. Yani kopyala/yapıştır bölümlerden ziyade, aynı yerleri birkaç kez gezdiriyor oyun size. Tüm yan görevleri yaparsanız oyun 15 saatte bitiyor, ki bu bir aksiyon oyunu için çok iyi bir süre. Normalde 8 saatten sonra tavsamaya başlar aksiyon oyunları, *Dead Space 3* ise hiç sıkmıyor bu kadar uzun olmasına rağmen.

Seslere gelince; oyunu kulaklıkla, gece, Impossible zorlukta oynayıp da gerilmedim diyen yalan söylüyordur. Yaratıkların uzaktan gelen homurtuları, tekinsiz metal sürtünmeleri, uzay boşluğundaki o boğucu sessizlik, Isaac'in kaskının içinden haykırışı gibi detaylar sizi o zırhın içine yerleştiriyor. (Bir tek mavi kulplu, telekineziyle açılan kapıların sürekli takırdamasına uyuz oldum!) Müziklerin de güzel olduğunu söyleyeyim, ama çok akılda kalıcı değiller.

Oyundaki checkpoint sistemi genellikle iyi çalışıyor. Co-op arkadaşların girip çıkması nedeniyle birkaç kez yarım saat geriden başlamak zorunda kaldım ama hiç sıkılmadan oynadım aynı yerleri. Bitirir bitirmez de New Game+ ile yeniden başladım. Oyunu bitirince takılabileceğiniz bir sürü mod var, aşağıdaki kutuda anlattım onları. Ama bunları esas anlamda Tau Volantis'in yörüngesine ulaşınca oynamaya başlıyorsunuz, bu da oyunun başından itibaren neredeyse 1 saat. Her seferinde bu 1 saati oynamak zorunda olmamalıydık, direkt Tau Volantis'den başlayabilmeliydik.



SÜRÜSÜNE MOD

Dead Space 3'ü bir kez bitirince, işiniz bitti mi sandınız? İşte oyunun sonundan sonra açılan oyun modları:

New Game+: Ailenizin opsiyonu, oyunu bitirdiğinizdeki tüm silah ve mühimmatla başlıyorsunuz oyuna.
Classic Mode: Sadece klasik silahları, şemalar aracılığıyla yapabiliyorsunuz. Co-op yok, nişan alma klasik, zorluk Hard seviyesinde.
Pure Survival: Düşmanlardan sağlık ve cephane düşmüyor. Her şeyi bench'lerde imal ediyorsunuz.
Hardcore: Bu modu çok seviyorum :) Bir kez bile ölürseniz, oyuna baştan başlarsınız. Yerse :) Bitirince Retro modu açılıyor.
Retro Mode: Oyunu hardcore'da bitirince açılan Retro modunda, renk paleti biraz değişiyor ama Retro ismini neden koymuşlar belli değil. Uğraşmaya pek değmez.

Dead Space 3 şahane bir oyun. Son bir yılda üçlemelerin son oyunlarında daima hayal kırıklığı yaşayan benim için tatmin edici bir final oldu (*Mass Effect 3*, *Assassin's Creed III*, *Diablo III*, tek ayak üstünde durmaya devam edin siz!). Serideki en önemli esrarlar çözülüyor. Marker'lar aslında nedir? Unitologist'lerin planı ne? Açıkta pek bir soru kalmıyor. (Ancak yeni bir oyuna ufak bir aralık bırakmadan da edemiyor, ki şunu yapmayın artık arkadaşım! Devam oyunu çıkacaksa, sonra öğrenelim, merak edelim biraz.) Alıştığımız *Dead Space* havasından farklı, hayatta kalma/korku öğesinin yerini aksiyon/korku almış büyük ölçüde. 18 saat boyunca sıkmadan oynanan, bitirir bitirmez yeniden başlatacak kadar çeşitlilik sunan, uzun uzay bölümleri, başarılı co-op moduyla insanı cezbeden, kafamıza göre çılgın silahlar yapabildiğimiz, grafikleri ve sesleriyle son derece yetkin bir oyun. Ne yalan söyleyeyim, ben bir *Dead Space* fanatiği olarak bu yeni halini sevdim, ama koşup karanlık bir köşeye büzüştüğüm, az sonra köşeyi dönecek garabeti beklerken stresten keman yayı gibi gerildiğim halini de özlemle andım. İnşallah *Dead Space 4*'te "özgürlük ve korku" düzleminde daha dengeli basar o ağır botlarını Isaac Clarke.



Dead Space 2



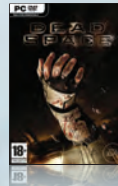
>

Dead Space 3



>

Dead Space





NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Silah yapma sistemi ✔ Co-op ✔ Hikâyesini iyi toparlıyor ✔ Bitirince açılan modlarla, orijinal oyunlardaki oynanışa benzer bir hal alabiliyor. ✖ Gerçek anlamda bir kötü adam olmayışı ✖ Yarı yarıya azalmış korku öğesi ✖ Mutliplayer modu iyiydi ya, çıkarmasaydınız ✖ Yaratıkların korkutuculuğu ve farklılığı azalmış

OYUNUMUZU DAHA NASIL ZENGİNLEŞTİRSEK?

Dead Space 3, "survival horror" tanımını öyle bir esnetmiş ki: Crafting sistemi, insan düşmanlar, neredeyse sonsuz cephane, uzay boşluğu, kaynak toplama derken biraz kimliğini sorguluyorsunuz. Yapımcılar iyice kayışı koparırsa, bir sonraki *Dead Space* text adventure olabilir gibime geliyor:
> *You wake up in an EVA suit, alone in the vacuum of space. A distant explosion has just reached its apex. What do you do?*
> GO NORTH
> *North derken?*

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Seriye getirdiği yenilikler, götürdüklerine karşı dengeliyor. Bir üçlemenin bitişi olarak, beni tatmin etti.

8,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Korku/Aksiyon → **Yapım:** Visceral Games → **Dağıtım:** EA / Aral İthalat → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 130 TL (Aral Games)
→ **Dijital İndirme:** 96 TL (Playstore) → **Yaş Sınırı:** +18 → **Dahası İçin:** http://bit.ly/ZCkaCp

ROCK N' LOL! –BERKAN CESUR

BRÜTAL LEGEND

MÜZİĞİ HAYATINDA SADECE dinlenecek bir şey olarak tutmayan, günlük rutininin, düşüncelerinin, hatta davranışlarının arasına naçizane şekilde serpiştiren, bunu da "özenme" kıvamından uzak bir şekilde yapabilen insanlara hayranım. Hele heavy metal gibi koyu bir hayran kitlesine sahip akımlarda bu "benzeme" isteğini engellemek hayli zor olabiliyor. Ama ister özenti olsun, ister doğal, herkes dönüp dolaşıp aynı ateşin çevresinde toplanıyor, aynı güzel müziğin ateşiyle yanıyor. Bazen o ateşin karşısında ısınırken beklenmedik birileri de gelip oturabiliyor yanınıza. Tıpkı Tim Schafer gibi biri mesela. Eğlenceli macera oyunlarından tanıdığınız bir adam, Brütal Legend gibi "heavy metal" bir oyun yapmaya karar veriyor. Ve siz bir PC oyuncusu olarak bu anın tadını ancak dört yıl sonra çıkarıyorsunuz! Hoş geldin be *Brütal Legend*, hasretinden Pringles'lar eskittik!

CEHENNEM EVET!

Öyle bir oyun düşünün ki bu maceradaki en büyük yardımcınız Ozzy Osbourne olsun, Motörhead'den Lemmy bas gitarıyla dostlarınızı hayata döndürsün, Rob Halford'un motosikleti yaydığı alevlerle ortalığa korku salsın… Hatta isterseniz siz de düşmanlarınızın işini gitar sololarınızla bitirin! Siz yine "Bırak yeeea ben *Age of Empires* oynarım" mı diyorsunuz? O da var! Vallahi.

Dünyanın en tırt metal grubunun en mükemmel rodisi Eddie ile çıktığımız maceramız bir konserde başlıyor. Önce "Rodi de ne?" diyenleri doyuralım. Rodi, özellikle rock kültürüyle birlikte simgeleşmiş olan, anlamı "konser çalışanı"na denk düşen bir kavram. Görevleri arasında müzik aletlerini taşımaktan tutun, ses sistemi parçalarını montelemeye kadar birçok şey var. "Konser hizmetlisi" anlayacağınız… Konu *Brütal Legend* olunca böyle çok da ilginç olmayan rodilik müessesesi aynı kalır mı sizce? Koca bir hayır! Görevi rodilik olan Eddie Riggs, ünlü komedyen, oyuncu ve müzisyen Jack Black model alınarak tasarlanmış. Sadece seslendirmeyle kalmamış, tipi de geçtim, mimiklere kadar Jack Black'i oyuna monte etmiş adamlar. Peki olmuş mu? Olmak ne kelime, cuk oturmuş! Buradan sana puanımız dokuz Double Fine!

Konser sırasında başına gelen birtakım şanssızlıklar sonrasında Eddie, Ormagöden tapınağında kontrolü bize devrediyor. Burası kadim zamanlardan kalma, her şeye heavy metal öğelerinin hükmettiği garip bir yer. Aksiyon, daha ilk dövüşümüzde başlarken oyun gerçek zamanlı kombo yapma rehberini de bu esnada sunuyor. *Brütal Legend*, neredeyse sadece fare tıklamalarının kombinasyonlarından oluşan ilginç kombolarıyla göz (ya da kulak) dolduruyor! Elimizdeki baltanın yanındaki diğer silahımızın gitar olması da *Brütal Legend* dünyasında hiç yadırganacak bir durum değil. Yani ben en azından "headbanger"ların gerçek anlamda kafalarını sallayarak çalıştırıldıkları bu evreni gördükten sonra hiçbir şeye şaşıramıyorum!

Başroldeki Jack Black seçimi, daha ne kadar iyi olabilirdi ki?

ÜŞÜDÜYSEN ÜSTÜNE ICED EARTH

Soğuk espri barındıran başlığım için kusura bakmayın ama *Brütal Legend* dünyasına adımınızı atıyorsanız gelmiş geçmiş en absürd diyaloglara ve daha önce hiçbir oyunda görmediğiniz metal kültürü dolu görevlere hazır olmanız gerekiyor.





Brütal Legend'da aksiyonsuz bir dakikanız geçiyorsa, kesin bilgisayarınız donmuştur.

Diyaloglar absürd dediysem, bulundukları noktalar önemsiz veya derin değil dedim sanmayın sakın. Dünyaya hükmetmeye çalışan baş kötü Doviculus'a karşı başladığımız mücadelede hikâye o denli akıcı ve sarıcı ki, benim gibi yan görev sevmez bir adam bile, azıcık daha uzasın oyun ömrüm diyerekten yan görevlere verdi kendini! Ayrıca oyunun açık dünya ve bolca gizem dolu olduğunu da hatırlatalım. Yan görevleri yaparken kazandığınız puanlarla araba, gitar, solo ve daha birçok saymadığım özelliğinizi geliştirebilirken, bunların hayati önem arz ettiğini hatırlatmadan geçmeyeyim. Zira *Brütal Legend* gerçek anlamda zor bir oyun. Eğer daha imkânınız varken kendinizi yeterince geliştiremezseniz, ileriki boss savaşlarında oyunun heavy metal dolu müziklerini kısıp, acılı bir İbrahim Tatlıses türküsü açmanız mümkün: Ben Nerede Yanlış Yaptım? :(

Bu arada, bilin bakalım görevlerden kazandığımız puanları kendimizi geliştirmeye harcarken yardımcımız kim? Metal gardiyanı; Ozzy Osbourne!



Siz hiç saçıyla uçan adam dövdünüz mü? Ben dövdüm.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Müzik ve aksiyonun birleşmesi ✔ Örneği olmayan bir atmosfer ✔ Solo atarak düşman öldürmek! ✔ Heavy Metal efsaneleriyle kanka olmak ✖ Sahne savaşları abartılı zor ✖ PC uyarlamasında abartılı olmasa da grafik sorunları mevcut

İÇİNDE FASULYE DE OLSA, "TÜRLÜ" OLABİLİRMİŞ BU OYUN

Klasik olarak çoğu oyunda kullandığımız baltanın yanında bir de gitarımızı silah olarak kullanmanın yeterince "sentez" bir durum olduğunu fark etmişsinizdir, durun ama, daha karpuz keseceğiz. *Brütal Legend*, soloları ile *Guitar Hero* öğeleri bile barındırırken, bir yandan da oyunda ne kadar aksiyon demirbaşı varsa bir o kadar da strateji öğesi yüklüyor. Boss savaşları kimi zaman doğru anda doğru hamleleri yapmaya dayanan klasik aksiyon standardında olsa da kimi zaman "sahne savaşı" modunda oluyor ki, o da apayrı bir eğlence.

Oyunun multiplayer kısmının da bel kemiği olduğu bu modda strateji oyunlarındaki kaynak materyalimiz, fanlar! Yani hayranlarımız. Hayranların dünyamıza ruhlarıyla iştirak ettiği membaları kontrol altına alarak rodiler, Lemmy Kilmisterlar ve Rob Halfordlar içeren ordumuzu kurabiliyoruz, ve hayır, şaka yapmıyorum. 15 ila 20 dakika arasında süren bu sahne savaşlarında amacınız, yeterli gücü toplayıp karşı tarafın sahnesini yıkmak. İşin içinde Rob Halford'un cırtlak sesi ve Lemmy'nin suratındaki ben olunca, bunun kolay olacağını düşünüyorsanız, yanıldığınızı baştan söyleyeyim. Daha önce açık dünya gezmelerinden topladığınız yetenek ve sololardan tutun, anlık karar verme yetinize kadar birçok etken bu modda hakim. Şarkılar çalarak bina inşa ettiğinizi göze alırsak, heyecandan bu *Guitar Hero*vari bölümü de çuvallayabileceğinizi yaşayarak teyit ettim. Ben teyit ettim, siz etmeyin. Hemen düşman geliyor, orayı ele geçiriyor, sonu da hiç hoş olmuyor, haberiniz olsun :(

GELELİM DİSTORTION'IN FAYDALARINA…

Brütal Legend bildiğiniz gibi bir konsol uyarlaması. Yapımcılar her ne kadar PC'de de aynı eşsiz deneyimi yaşamamız için çaba sarf etmiş gibi dursa da maalesef oyunun aktarımı "mükemmel" değil. Grafik hataları sayılabilecek kere kendini tekrar ederken, Metal Gardiyanı gibi oyunda sürekli olarak uğrayacağınız yerlere bile kronik buglar yerleşmiş. Oynanışı çok etkilemese de göze epey batan bu durum *Brütal Legend*'ın eşsiz kurgu ve atmosferine gölge düşürüyor. Oyunun Steam versiyonunun yayınlanmasının üzerinden günler geçmesine rağmen bu hatalar için henüz bir yama yayınlanmış değil.

Müzikleri konusunda ise sanırım gerçekten söylenecek bir şey yok. *Guitar Hero* gibi sadece müziği konu alan oyunlarda bile bir şekilde müziği eleştirebilirsiniz ama bu oyun, bu atmosferle size Mahmut Tuncer'den Cenderme'yi bile dayasa hayranlıkla dinleyeceğinize eminim. Şu yaşımda müziğin, tek başına değil atmosferiyle birlikte bir şeyler ifade ettiğini ancak anladım ben, hayırlısı. Hatta seven okurlar kızacaktır belki ama hiç mi hiç sevmediğim Cradle of Filth parçalarında bile gaza gelebildim *Brütal Legend* sayesinde. Sahi, en basit mekanik olan aracınızı sürmek bile bu kadar metal dolu iken, eğlenmemek ve hayran kalmamak ne mümkün...

Bu oyunu kaçıran metal dinleyicisinin ciddi anlamda hayatında bir şeylerin kayıp olduğuna inanıyorum artık. Tıpkı This Is Spinal Tap izlememiş Hard Rock fanatikleri gibi.

Sevdim seni, *Brütal Legend*, \m/

BAŞROLDEKİ NOTALAR

Müzik, Brütal Legend'da arka plandaki bir öğe değil, ana karakter. Hem de hiç sıkıcı olmayan, sürekli şaşırtan ve coşturan türden bir karakter. . . Aşağıdaki liste bu türü sevmeyen biri için bile çıldırtıcı olabilecekken benim gibi bir Hard N' Heavy fanını fazlasıyla mest ediyor! Buyurun seçmeceler:

Angel Witch - *Angel Witch*
Back At the Funny Farm – *Motörhead*
One Shot at Glory – *Judas Priest*
Blackout – *Scorpions*
Die for Metal – *Manowar*
Fast As a Shark – *Accept*
When the Night Falls – *Iced Earth*
Youth Gone Wild – *Skid Row*
Painkiller – *Judas Priest*


Her şeyde biraz sen varsın Guitar Hero.



Hayır Ozzy bu oyunda yarasa ısırmıyor.

→ **Tür:** Aksiyon/Strateji → **Yapım:** Double Fine → **Sistem:** İdeal → **Dijital İndirme:** Steam (20$) → **Yaş Sınırı:** +18
→ **Dahası İçin:** www.doublefine.com/brutallegend

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

Oyun oynama yetiniz ve Hard'n Heavy müziğine ilginiz varsa yapacağınız en büyük hata bu oyunu es geçmek olur.

9,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



HİÇBİR ŞEYDEN ÇEKMEDİ, NANOSUIT'TEN ÇEKTİĞİ KADAR -SİNAN AKKOL

YILLARIMI VERDİĞİM bilgisayar denen bu meretle ilgili en temel şeyi anlayamadığımı söylesem, beni ayıplar mısınız? Nasıl oluyor da bir noktadan bir elektrik akımının geçip geçmemesi, bunca çeşitli şeyi; grafikleri, sesleri, yapay zekâyı mümkün kılıyor? Nasıl oluyor da, tek bir değerin "1" veya "0" olması milyarlarca, trilyonlarca kez tekrarlanması bu kadar mantıklı ve çeşitli sonuca sebep oluyor?

Tabii ki oturup saatlerce mantık kapılarından, transistörlerden, DIP'lerden ve SIP'lerden bahsedebilirsiniz bana. Ama sonuçta her şey, bilgisayar ve konsollardaki tüm eğlencelerimiz, dünyanın tüm iletişimi, insanlığın tüm bilgi birikimi, ülkelerin tüm askeri sırları, bir ay boyunca çalışmanızın karşılığı olan maaş, insanlığın Mars'ta yaşamaya başlayabilmesi için gerekli tüm dosyalar, Person of Interest'in son bölümü gibi insanlık için önem arz eden her şey, tek bir şeyden oluşuyor: 1 ve 0'lardan... 1,2 voltluk bir elektrik akımının varlık veya yokluğundan...

Bu girişi çok basit bir açıklamaya bağlamamı ve bu sırrın cevabını sanki bilmiyormuş gibi yaptıktan sonra bir anda sizi aydınlatmamı mı bekliyorsunuz yoksa? Yanılıyorsunuz. Elbette vardır basit bir açıklaması, ama şu anda ben bunu bilmek istemiyorum. Benim bilmek istediğim tek şey, *Crysis 3*'ün grafiklerini hangi insanüstü varlıklar yaptı? Ve ohannesburgerto! Bu grafikleri benim PC'm nasıl üretebiliyor?

TÜM GRAFİKLERİ GÖRMEK İÇİN BİR ÇİFT GÖZ DAHA LAZIM

Gerçekten, *Crysis 3*'ün grafiklerini hangi ölçeğe, hangi kıstasa sığdırabileceğimi, neyle karşılaştırabileceğimi bilemiyorum. Sanırım şöyle diyerek aradan sıyrılsam iyi olacak: "Bundan böyle yeni nesil grafik sıfatıyla anılan bir oyunun karşılaştırılacağı çıta, *Crysis 3*'tür". Oyunun başlangıcındaki Prophet'in kurtarılma sahnesinin oyun içi grafiklerden oluştuğunu anlamamla birlikte Crytek'in gerçekten teknik grafik alanında cevaplaması gereken tüm cevapları bulmuş bir mühendis ekibi olduğuna inandım. Kafamı indirdim, kaldırdım, her köşeye baktım... Gözümün değdiği her köşedeki görsel bütünlük ve detay, üstüne eklenen efektlerin bütünlüğü, ışığın kullanımı daha önce bir FPS'de, veya başka bir oyunda, şahit olduğum teknik yeterliliğin birkaç gömlek üstünde. Adamlar utanmasa *Elder Scrolls Online*'ın CGI grafiklerinden daha güzel oyun içi grafik yapacakmış, ki düşününce o trailer'dakinden daha iyi gibi geliyor bazen oyunun grafikleri.

Grafiklerin teknik tarafı tamam, animasyonlar da gayet yeterli. Askerlerin sizi arayışı, NPC'lerin surat ifadeleri, Ceph'lerin kendine has uzuvları ve hareketleri gayet düzgün gözüküyor. Bölümler



Multi maçlarda at gibi koşmazsanız nalları dikersiniz.

ise en ufak detayına kadar elle oluşturulmuş, tekrarlayan tek bir öğe göremiyorsunuz. Nispeten küçük başlayan ilk bölümlerden sonra devasa, ortadan ikiye kırılmış gemilerin olduğu ilerleyen bölümlerin her köşesi itinayla oya gibi işlenmiş, oyunun her bölümü muhteşem grafiksel detaylarla ağzına kadar doldurulmuş.

Tabii bu inanılmaz görselliğin PC'deki bedeli biraz ağır olmuş. Crytek PC'lerde bir sonraki görsellik seviyesini yakalamak için DirectX 11'li ekran kartı kullanımını şart koşmuş. Oyunu alıp heyecanla eve gelip de emektar Radeon 4800'imde çalışmayacağını görünce, zihnim PC'lerin eski günlerine gitti geldi. O kadar uzun zamandır Options'a girip bir şeyleri azaltarak da olsa her oyunu oynamaya alışmışım ki, çok kızdım ilk önce. Ama ertesi gün dergideki PC'me oyunu kurunca, adamların neden eski teknolojiyi geride bıraktığını anladım. Detaylı sistem gereksinimini buralarda bir yerdeki kutuya yazdım.

HİKÂYE VEYA "BURADA NELEROLOYO?"

Crysis 3'te yeniden Prophet'ı yönetiyoruz. *Crysis 2*'nin sonunda olanlardan sonra Ceph'lerin tamamen yenildiğine inanan tüm dünyanın aksine Prophet, Ceph'lerin sadece güç toplamak için yeraltına çekildiğine ve hepsini yöneten tek, büyük bir yaratığın, The Alpha Ceph'in bulunması gerektiğine kafayı takmış. Ve aradan 23 yıl geçmiş. Oyunun başladığı noktada, nasıl olduğu tam anlatılmayan bir şekilde, Cell tarafından yakalanan Prophet, Nanosuit'in sırlarını çözmek için gizli bir laboratuara nakledilirken, Nanosuit'inden ayrılmış Psycho tarafından kurtarılır.

Psycho, uzaylı etkisi yüzünden tropik bir ormana dönüşen New York'ta kurduğu gizli bir Cell üssünde, tüm dünyayı ucuz enerjiyle kontrol altına almasını sağlayan bir sistem kurduğunu, başta herkesin bu enerji işine çok sevindiğini, ama giderek tüm ülkelerin ve bireylerin Cell'in kölesi haline geldiğini anlatır. Katıldığı direniş örgütü, Cell'in bu sözde sınırsız enerji kaynağını sabote edip, dünya üzerindeki tekelini yok etmek istemektedir ve Psycho Prophet'ı da yanlarında ister. Ancak tamamen Alpha Ceph'i bulmaya kilitlenmiş Prophet'ı ikna etmesi kolay olmaz.

Üç oyundur süregelen hikâye birçok klişeden oluşsa da, aradaki parazitleri ve anlatımdaki kusurları görmezden gelir ve kesintisiz bir şekilde dinlerseniz güzel aslında. Kahramanın insanlığı kurtarmak için kendi insanlığını feda etmesi, insanlıktan bile önce dünyada olan bir uzaylı ırkı, bir şirketin açgözlülüğü falan, tam olarak anlamadığımız bir teknolojiyi kullanmak falan hep denenmiş ve iyi uygulandığında sevilen doneler. Ne yazık ki *Crysis 3*'ün anlatımında parazitler ağır basıyor. Kulağa bir grup ergen tarafından yazılmış



Bu artwork mü? Ekran görüntüsü mü? Ayırt etmek mümkün değil.

Bizim Bir Nomad Vardı, N'oldu Ona?

Crysis'in ana karakteri ve *Crysis Warhead*'de de önemli bir rolü olan Nomad'in sırra kadem bastığını fark ettiniz mi? Aslında Nomad'in başına ne geldiği anlatılmış, ama bu hikâye *Crysis*'in basılmış bir çizgi romanında anlatıldığı ve ikinci oyunda satır aralarında kaybolduğu için bilinmiyor. Asıl hikâye şu:

Crysis Warhead'in sonunda Psycho ve Nomad helikopterle giderken, Ceph tarafından vurulur. Bizim ikili kaçar, Prophet da onlara katılır ve aslında özel sektör için çalışan bir ajan olduğunu açıklar. Nomad durumdan hiç hoşlanmaz ama daha öncelikli dertleri olan Ceph'e odaklanırlar. Hayatta kalanlarla birlikte Hargreave'in aracına ulaşmaya çalışırken Ceph tarafından fark edilince bir portalden geçmek zorunda kalır ve zamanda 18 saat geriye gider. Ama hepsi birden yakalanır ve Nanosuit'leri EMP silahlarıyla devre dışı kalır. Gemidekiler Prophet'tan bilgi almak için Nomad'e işkence yaparlar ve matkapla yaralanır. Bu sırada adaya bir nükleer füze düşer ve Nanosuit'ler tekrar çalışır. Düşman askerlerin Hargreave'in değil, CIA'in adamları olduğu anlaşıldığında, Prophet ve Psycho'nun üstüne doğru gelen bir füzenin önüne atlayan Nomad, kendisini feda eder...

Efendim? *Crysis 2*'deki Alcatraz nerede mi? Tabii ki kendisi Prophet oldu... Çünkü Prophet'ın vücudu Ceph tarafından ele geçiriliyordu ve bu yüzden ikinci oyunun başında kendini öldürdü. Ama Nanosuit onun beynini ve kişiliğini zaten kopyalamıştı, Alcatraz da kıyafeti giyerken zaten ölmek üzereydi, tazecik bedeni ve beyni yavaş yavaş Prophet'a dönüştü ve ikinci oyunun sonunda Prophet oldu.

Nasıl, şimdi çok mantıklı geldi değil mi?



gibi gelen küfürlü ve basit diyaloglar, kafanızı allak bullak eden gereksiz karışıklıktaki teknolojik terimler, adını daha oyunu oynarken unuttuğunuz bir sürü silik karakter, iyi anlatılsa unutulmaz olabilecek hikâyenin eriyip gitmesine neden oluyor. Sizin için hâlâ hikâyeyle ilgili havada kalan önemli noktalar varsa *Bizim Bir Nomad Vardı, N'oldu Ona?* kutusuna göz atın.

OKUN YÜKSELİŞİ

Crysis 3'te oynanış şu şekilde ilerliyor: Oldukça geniş bir alana A noktasından giriyorsunuz. Amacınız B noktasına ulaşmak. Bu çatışma alanları çok geniş ve çok katlı olabiliyorlar ve düşmanlarınız şahin gözleriyle sizi haritanın diğer ucundan dahi görebiliyorlar. B noktasına giderken sessiz olmak, yaldır yaldır silahla dalmak veya görünmez bir avcı olup hareket etmek size kalmış. B noktasına ulaşınca kısa bir ara video ve kısa bir tünel bölümünden sonra yeni bir A'dan B'ye gidiş için hazırlanmış geniş alana çıkıyorsunuz.

Oyunun ilk yarısı böyle gidiyor, çatışma alanları çok geniş olsalar da ok ve görünmezliği kullanarak kolayca ilerliyorsunuz. Ancak oyunun ikinci yarısından itibaren inanılmaz genişlikte, dilediğiniz gibi gezebileceğiniz ve hatta araç kullandığınız 2-3 bölüm var ki, bu bölümlerin bir tanesini bitirmek bir saatten fazla sürüyor. Arada bir gelen yan görevleri de yaparsanız, oyunun son yarısında daha çok vakit geçiriyorsunuz. Eğer *Crysis 3*'ün tamamı bu şekilde çok geniş bölümlerden oluşsaydı, oyunun yapay zekâsı da bu genişliği daha verimli kullanıyor olsaydı, bütün sorunlarını tek seferde çözümlemiş olurdu: Hem oynanış süresi çok daha uzun ve doyurucu hale gelir, hem de çatışmalarda ilk *Crysis*'teki özgürlüğü yakalamış olurdu.

Çatışmalar genellikle çok keyifli. Gereksiz olmuş diyebileceğim hiçbir silah da yok. Cell ve Ceph silahlarının hepsini keyifle kullandım. Silahların hemen hepsini X'e basarak modifiye edebiliyorsunuz, böylece o anki duruma göre silah durumunuzu siz belirliyorsunuz. Kendi silahlarınızın haricinde çok güçlü Ceph silahları buluyorsunuz. Bunları elinize aldığınızda arabirimin değişmesi güzel olmuş, ama her seferinde ekranın ortasında çıkan bozulma efekti biraz sıkıyor.

Artık silahların haricinde Nanosuit upgrade'lerini de değiştirebiliyorsunuz. Özellikle yan görevleri yaparak bulacağınız Upgrade Kit'leri sayesinde Nanosuit'inizin pek çok özelliğini geliştirebiliyorsunuz. Ancak bunlardan aynı anda 4 tanesini kullanabilmeniz, yine duruma göre kıyafetinizin özelliklerinde zaman zaman oynama yapmanızı gerektiriyor. Nanosuit'e eklenen bir diğer yenilik ise, görüş açınızdaki mayın tarlası ve taretleri hackleyebilmeniz. Buna başladığınızda mini bir oyun oynuyorsunuz ve eğer başarılı olursanız mayınlar ve taretler düşmanları hedef alıyor.

Ama elbette oyunun yıldızı, özel yayınız. Pelerin devredeyken kullandığınızda sessizce 6-7 düşmanı görünür hale gelmeden öldürebilirsiniz. Bunun oyunu kolaylaştırdığını düşünmeyin, oklandıklarını anlayan düşmanlar daha dikkatli oluyor bazen. Bazen de öylece dikilip oklanmayı bekliyorlar. Devriye atan asker pek yok, ancak sizin bir yerlerde olduğunuzdan şüphelendiklerinde araştırmaya çıkıyorlar ve genellikle de buluyorlar.

Yayınızın farklı ok uçları ve farklı gerginlik düzeyleri var. Düz ok etten düşmanlarda işe yararken, elektrik okuyla tüm mekanik araçları tek atışta indirebilirsiniz. Patlayıcı ok ise pek az kullandığım bir tür, genellikle ilk ikisiyle gayet mutlu mesut götürdüm oyunu.

PEKİ YA TÜRKÇESİ?

Maalesef bu konuda söyleyeceklerim, dost acı söylermiş kavlinden olacak: *Crytek*'in ne kadar büyük bir özveriyle oyunlarını Türkçeleştirdiğini birinci elden ben biliyorum. Tamamen gönül bağı nedeniyle harcanıyor bu emek. Ama *Crysis 1*'den beri hem çevirinin, hem de seslendirmenin kalitesi giderek düşmekte ve *Crysis 3*'le gerçekten komik hale gelmiş durumda. Crytek İstanbul

MULTIPLAYER VE HUNTER MODU

İkinci oyunla birlikte gayet ciddi ve etkileyici bir multiplayer moduna sahip oldu Crysis serisi. Bu modu aynen koruyan Crysis 3'e yeni bir mod daha ekleniyor: Hunter. Bu oynanış modunda bölüme düşen Cell askerlerini 2 avcı kovalamaya başlıyor. Amacınız 2 dakika hayatta kalmak, eğer avcı iseniz de tüm Cell askerlerini indirmek. Avcılar daima görünmez durumdalar ve tek silahları yayları. Öldürdükleri Cell askeri ise avcı olarak geri dönüyor.

Bu modun çok eğlenceli ve gerilimli olduğu kesin. Tabii bir grup Cell askeri bir odaya çöreklenince biraz keyifsizleşiyor ama ilk denemeniz gereken modun bu olduğu kesin.

SİSTEM MALFANKŞIN

Crysis 3'ün yüksek bir sistem istediğini söyledim. Şimdi tam detayları vermek istiyorum. Eğer sistem parçalarınız ne kadar sağdaki örneklere yakın ise, Crysis 3'ten o kadar performans alacaksınız.

En Az	Tavsiye Edilen	Yüksek Performans İçin
İS: Windows Vista, Windows 7 veya Windows 8	İS: Windows Vista, Windows 7 veya Windows 8	İS: Windows Vista, Windows 7 veya Windows 8
GPU: DirectX 11 ekran kartı (1GB Video RAM)	GPU: DirectX 11 ekran kartı (1GB Video RAM)	GPU: En son çıkan DirectX 11 ekran kartı
CPU: Çift çekirdekli işlemci	CPU: Dört çekirdekli işlemci	CPU: En son çıkan dört çekirdekli işlemci
Bellek: 2GB (Vista'da 3GB)	Bellek: 4GB	Bellek: 8GB
Örnek Sistem Nvidia/ Intel): Nvidia GTS 450/Intel Core2 Duo 2.4 Ghz (E6600)	Örnek Sistem (Nvidia/ Intel): Nvidia GTX 560/ Intel Core i3-530	Örnek Sistem (Nvidia/ Intel): Nvidia GTX 680/ Intel Core i7-2600k
Örnek Sistem (AMD): AMD Radeon HD5770/AMD Athlon64 X2 2.7 GHz (5200+)	Örnek Sistem (AMD): AMD Radeon HD5870/AMD Phenom II X2 565	Örnek Sistem (AMD): AMD Radeon HD7970/AMD Bulldozer FX4150

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Grafikleri *biraz* iyi demiş miydim?
- ✔ Silahlar
- ✔ Upgrade sistemi
- ✔ Hâlâ bu yarı çizgisel, yarı serbest FPS oynanışının benzeri yok.
- ✖ 6-7 saatlik kısa hikâye modu
- ✖ Hunter modu haricindeki modlar biraz dengesiz
- ✖ Türkçeleştirilmesindeki acemilikler

Şu Cell şirketinin kimin nesi olduğu açıklansaydı keşke

ofisinin de açıldığı bugünlerde bu incelemenin dikkate alınacağını biliyorum ve yapımcılardan rica ediyorum: *Crysis 3*'ün Türkçeleştirmesini kim yaptı bilmiyorum, ama lütfen emeğinizi boşa çıkarmayacak birileriyle çalışın.

Hemen hemen hiçbir askeri ve teknik terim doğru çevrilmemiş. Şu an hatırladığım Türkçeleştirme facialarının sadece birkaç tanesi aşağıdaki kutuda. İnsana "facepalm" (surat avucu!) yaptıracak kadar hatalı gerçekten.

Bunlar sadece çeviri sorunları, onun dışında seslendirme ve ses/metin uyumunda da derin sıkıntılar var. Mesela, her taraftan Ceph'lerin sardığı bir kadın karakter telsizdeki konuşmasını (gayet ruhsuzca) bitirdikten sonra "Çığlıklar", "Patlama" diye efektin metin karşılığı yazıyor, ama ses efekti olarak karşılığı ortada yok. Konuşmalarla altyazılar tutmuyor, hatta bazı yerlerde belli ki seslendirme sanatçıları metinlerdeki yanlışlıkları düzelterek okumuşlar.

Şu haliyle Türkçeleştirmenin çoğunu Google Translate yapmış gibi gözüküyor. Bir noktadan sonra o kadar fena hale geliyor ki oyunun Türkçesi, "lütfen, lütfen kimse ağzını açmasın, sadece çatışsın" demeye başladım. En sonunda dayanamayıp oyunu sildim ve İngilizce olarak yeniden kurdum, öyle devam ettim oynamaya.

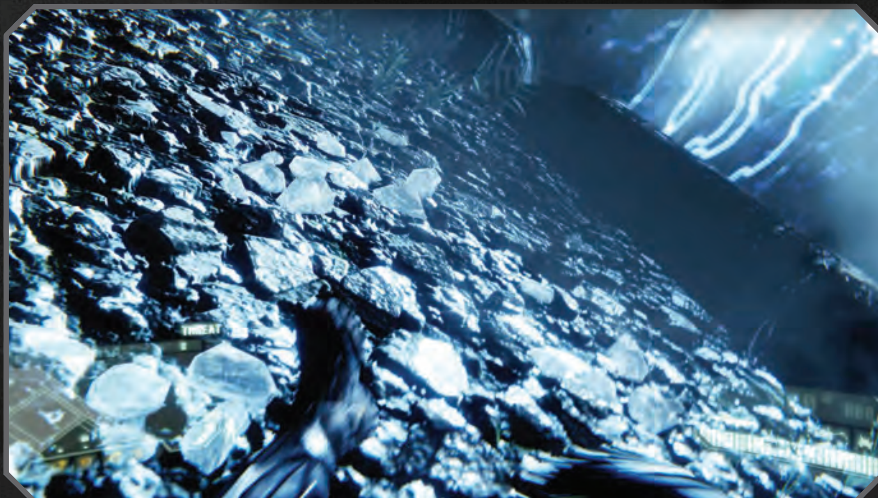
Çeviri Hataları

Orijinali:	Çevirisi:	Ne Olmalıydı:
Zipline	Zip çizgisi	**Kayma teli**
AAA	Üçlü A	**Hava savunma aracı**
"Rasch has gone AWOL"	"Rasch AWOL oldu"	**"Rasch kayıplara karıştı"**
"ETA to randezvous, 3 micros"	"Randevuda ETA, 3 mikro"	**"Buluşmaya 3 dakika"**
"She's not responding to coms"	"Komlara yanıt vermiyor"	**"Mesajlarıma yanıt vermiyor"**

GÜZEL BİR SON MU?

Oyunun tamamı son 2-3 bölüm gibi kara ve hava güçlerine karşı aynı anda savaştığımız, kalabalık ve zorlayıcı yapay zekâlı olsaymış, hikâye daha derli toplu ve anlaşılır şekilde anlatılsaymış ve daha uzun olsaymış (7 saatte bitiyor) ve de Türkçeleştirmesi daha profesyonelce yapılsaymış, *Crysis 3* unutulmaz bir klasik olacakmış.

Ancak bu haliyle de bir FPS severin kaçırmasının tartışma konusu dahi olmadığı, keyifli çatışmaları, insan sınırların ötesindeki grafikleri oyun haline getirmesiyle bize 3-4 yıl sonrasının görselliğini sunan, The Hunter moduyla adeta Predator olmanın keyfini yaşatan bir oyun. Bittiğinde tüm eksilerine rağmen "oh hele şükür bitti" hissiyatıyla değil "ya ben daha çok istiyorum yaa" diye düşünerek yeniden daha üst zorluk seviyesinde başlıyorsunuz oyuna. Ve bazen, tüm bilimkurgu saçmalıklarının arasında, muhteşem anlar da yaşatmayı başarıyor, *Crysis 1*'in serbest oynanışıyla *Crysis 3* görsel kalitesinin birleştiği bu anlarda *Crysis 3*'ün özünde bir yerlerde gizli kalmış cevheri görüyorsunuz. Sadece, olması gerektiği kadar sıklıkla ortaya çıkmayan bir cevher bu.



→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Crytek → **Dağıtım:** EA Games / Aral İthalat → **Sistem:** Süper/Ultra → **Kutulu Fiyatı:** 120 TL
→ **Dijital İndirme:** 96TL (Playstore) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** http://bit.ly/VZjDXO



SON KARAR

Grafik	★★★★★★★
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

İçeriği şöyle kallavi bir Crysis 2 DLC'si olabilecek, grafikleri ise benzersiz olan ilginç bir karışım. FPS sevenler kaçırmasın.

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

OMERTA
CITY OF GANGSTERS
CAPO OLMAK İÇİN KIRK FIRIN PİZZA YEMEN LAZIM -NOYAN AKATLI

ŞUBAT AYINDA ÇIKAN OYUNLAR arasında en merakla beklediğim yapımdı *Omerta*. Beklentim büyüktü, çünkü 2010 yazı boyunca yüzlerce saat oynadığım *Tropico 3*'ün yapımcısı, Bulgar oyun stüdyosu Haemimont tarafından geliştiriliyordu ve ben o yaz aşkımı hâlâ unutmamıştım.

Belki de bu duygusal yanı ağır basan beklentim sebebiyle, *Omerta* hakkında "olmuş" – "olmamış" tarzı soğuk yargılardan ziyade, "şunu yapmak isterdim", "böyle bir oyun mekaniği olmalıydı ve onunla uğraşmak isterdim" şeklinde biten, sitem ve hafiften hayal kırıklığı yüklü buruk cümleler biriktirdim. İlk defa ön siparişten bir oyun satın aldığım Steam'in istatistiklerine göre 50 saatten fazla zaman geçirmişim Atlantic City'nin kasvetli caddelerinde, artık izlenimlerimi ve kazandığım temiz parayı oyungezerlerle paylaşma zamanı sanırım.

ALKOL, TÜM KANUNSUZLUKLARIN ANASIDIR

Dönemin (1920'lerin ortaları – 1930'ların başları) müziği çarliston – caz türünden kıpır kıpır, yumuşak ezgilerin eşlik ettiği sade ve kullanışlı ana menü karşılıyor bizi doksan yıl öncesinin Atlantic City'sine yapacağımız yolculukta. Bazıları çok kolay, birkaç tanesi ise uzun saatler gerektiren başarımlar, çok oyunculu mod dışında, konusuz – görevsiz sandbox modu ve tabii ki senaryo modu gözüme çarpıyor. İtalya'dan bindiği gemiden iner inmez kavga dövüşle karşılaşan, bir kadeh içki içme hevesi kursağında kalan kahramanımızla entrika, ihanet, şiddet dolu bir öykünün içinde yuvarlanmaya başlıyoruz. Tarihe alkol yasağı ve ekonomik krizle geçen 1920'ler ABD'sine hoş geldiniz!

Oyun boyunca en çok etkisine girdiğim birkaç histen biri "kısıtlanmışlık" oldu. Daha "mafya babası (capo) adayı" karakterimizi yarattığımız ekranlarda gereksiz bir kısıtlama söz konusu. Detektif Jane Rizzoli'nin (bkz. *Rizzoli & Isles*) dedesi diye uydurduğum "Noyo Rizzoli"den bir harf fazlasına bile izin verilmemesi bir yana, bazıları klasik İtalyan mafya tipine pek benzemeyen sadece altı portreden birini seçmek zorundayız. Mod yapımcılarını göreve teşvik etmiş sanırım Haemimont. Siyah beyaz el çizimi sahnelerle hem doğal hem de dönemin o renksiz, sıkıntılı havası yansıtılmaya çalışılmış. Yönettiğimiz mafyöz karakterden bir Robert de Niro veya James Caan karizması beklemeyin tabii ama beş parasız, donanımsız İtalyan göçmen tiplemesi için seslendirmesi fena değil, belki İtalyan aksanı yeterince vurgulanmamış gelebilir kulağa, neyse.

İlk iki bölüm, artık klasikleşmiş şekilde oyuna ısınmamız için tasarlanmış. Kamerayı, kontrolleri falan öğrenirken bir yandan da oyunda bizi kollayıp yönlendirecek olan iki yardakçımızla tanışıyoruz.



DERSİMİZ: MAFYA

Oyunun adında geçen "Omerta", İtalyanca "Sessizlik / Konuşmama yemini" anlamında bir sözcük. Mafya aileleri arası bir tür "üç maymun" işbirliği. İnceleme boyunca kullandığım "Capo" sözcüğüyse yine İtalyanca ve "baş, kafa" anlamında. Mafya dilinde "baba, reis" gibi bir karşılığı var. 1984 yapımı, başrollerini Robert de Niro ve James Woods'un paylaştığı, mükemmel müzikler eşliğinde 30'ların ve 60'ların mafya dünyasını dört saat boyunca anlatan *Bir Zamanlar Amerika* (Once Upon a Time in America) adlı başyapıtı izlemenizi de önemle tavsiye ederek Mafya 101 dersimizi noktalıyorum.

Bu sırada şehirdeki alkol yasağını nasıl lehimize çevirebiliriz, bu kısıtlayıcı baskı ortamından nasıl para kazanırız sorularına cevaplar bulmakla geçiyor vaktimiz.

YAĞMURDA YIKANMIŞ KİRLİ PARA

Omerta'da bir gece gündüz döngüsü var, ara sıra yağmur da yağıyor ama zamanı hızlandırma veya durdurma yok, "Ne çabuk geçti yahu, ben ne ara likör (viski) kralı oldum mahallenin" derseniz, G tuşuyla gangster grubunuza, J ile işler güçlere göz atabilirsiniz. "İşler güçler" deyip geçmeyeyim, gizli kapaklı, alengirli işlerim sayesinde, aynı sıra ve düzenle kurduğum bina zincirlerine göre daha fazla gelir elde ettim çoğu bölümde. Bira kasalarını kimden alacağınızı, ateşli silahları kime ne kadara satacağınızı, yarım ekmek arası döner tezgahlarını kaça kiralayacağınızı, kirli parayı nasıl aklayacağınızı en fazla yarım saat, kırk dakikalık oyun içi tecrübeyle öğreniyorsunuz. Şehir haritasında beliren portrelere tıklayarak yürüyor söz konusu "işler". Sanal alemde gözüme çarpan bazı yorumlarda para aklayan hahambaşı, alkolik İrlandalı ve birkaç karakterde daha ırkçı göndermeler olduğuna dikkat çekiliyordu. Diğer yandan senaryonun bir bölümünde tamamen Ku Klux Klan'a, "Afro Amerikan" karşıtı ırkçı örgütle mücadeleye odaklanıyoruz.

Gelelim kirli ellerimizi nasıl yıkadığımıza... Başlangıçta kaçakçılık, bahiste sahtecilik, haraç kesme, otopark mafyacılığı gibi "etkinlikler"den gelen para tabiatıyla "kirli" oluyor. Öykünün ortalarına doğru kumarhane – otel gibi daha yasal yatırımlar için


Hiç siper alanla almayan bir olur mu?

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Farklı türler bir arada
- ✔ Müzikler
- ✔ İlginç fikirler, değişik atmosfer yaratma denemesi...
- ✖ ...ilginç fikirlerin eğlenceye dönüşmediği bir oyun daha
- ✖ Sandbox modu amaçsız
- ✖ Çok oyunculu modu yetersiz
- ✖ Keşke eksikleri kapatacak yaması yapıldıktan sonra çıksaydı



Co-op haritalarımız -şimdilik- sadece iki adetten ibaret...

temiz paraya ihtiyaç duyacağımız hatırlatılıyor ve muhasebeci, ilaç niyetine içki satan eczane, internet cafe gibi binalar sayesinde kirlinin yanında temiz para da biriktirmeye başlıyoruz. Çeşitlilik ve stratejik plan yapma açısından iyi düşünülmüş bir ayrıntı gibi dursa da kirli para suyunu çektiğinde temiz para kullanabiliyor olmamız, oyun boyunca içimizden en çok geçecek cümlelerden biri olan "Amaan, boşver, bir şey olmaz yahu!" umursamazlığına neden olabiliyor.

YALNIZ VE GÜZEL ÇETEM

Oyunu ilk duyduğumda pastırmalı, karidesli pizzaya benzetmiştim. Seviye atladıkça kazanıp seçeceğimiz beceriler RYO, kurup geliştireceğimiz binalar strateji – tycoon – şehir kurma, sıra tabanlı çatışma sahneleri ise strateji – taktiksel aksiyon türlerinden izler taşıyan oyun mekaniğinden bölümler şeklinde olacaktı. "Olacaktı" dememin sebebi bu bahsettiklerimin oyunda yer almaması ya da "becerememişler" anlamında değil, şöyle açıklayayım: Birçok değişik komuta tıklıyor, güya farklı etkinliklerde bulunuyorsunuz ama bir *Tropico*'daki diktatör gibi dengelerle uğraşmıyorsunuz ya da RYO - aksiyon oyunlarındaki gibi gelişme, güçlenme hissi alamıyorsunuz yeterince maalesef. 9 yıllık *Republic the Revolution*'daki bölge ele geçirme muhabbeti bile yok. Senaryoda bölümler boyunca gelen, sandbox modunda (ki başlı başına trajikomik olmuş bu kısım) hepsi baştan hazır kıta, yardımcı gangsterlerinizin özel yetenekleri, farklı özgeçmişleri var. Dört - beş çeşit silah, üç ana dala ayrılan bina grubu var, bilgi topladığımız binalar bile falcısından meyhanesine kadar çeşitli. Kirli – temiz para var, mahallemiz dışındaki "işler"den aldığımız otuz kasa birayı bar patronuna satıp dostluk kurma seçeneği var, gangster grubumuzun mesleklerine göre haritada yaptıkları işlerde özel güçleri ve avantajları var, çoğu işlevsiz, gülünç yerleştirilmiş de olsa çatışmalarda siperler var. Diğer yandan doğru düzgün bir rekabet yok, dolayısıyla hep aynı dört beş binayı aynı sırayla kiralamak dışında strateji yok, dört tabancalı ile dört pompalı tüfekli çatışma timleri arasında bir fark yok, depresif Atlantic City caddelerinde bıdı bıdı koşuşturan minik insanların anlamı yok, 1920 model antika otomobillerin bir işlevi yok. Otomobil dedim de, çete üyelerimizin bir otomobilleri bile yok kardeşim, mahallenin en uzağına viski baskınına koşarak gidiyorlar!

UP UP UP!

Büyük bir rastlantı sonucu, incelemeyi tamamladığım dakikalarda, yapımcılardan resmi açıklama geldi: Saydığım tüm eksikler (çok oyunculu haritalara ilaveler, sandbox'a belli hedefler ve rakip çeteler vd.) 4 - 8 hafta içinde çıkacak ücretsiz bir yamayla giderilecek! Oyuncu topluluğundan gelen yapıcı eleştirileri kulak arkası etmeyen yapımcı ve dağıtımcı firmayı tebrik ederim.

Onca "var"a rağmen, bu saydığım yoklar arasında kendinizi "yavaş yavaş capo'luk basamaklarını çıkan, üstü başı barut, kan ve alkol kokan mafya babası" gibi hissedemiyorsunuz. Değişiklik olsun, sıkıldım diye "soygun- baskın" seçeneğine tıklayıp geçtiğim (ki o da zamanla tekrar ediyor) çatışma bölümleri dışında sıradan, hafif RYO ve mafya soslu bir tycoon oynarken buldum kendimi çoğu zaman. *Tropico 3* ve *4*'te yer alan trafik planlaması ya da siyasi gruplar gibi özellikler beklemiyorum tabii ki *Omerta*'dan ama en azından bir avuç dolarla bastırdığımız polis soruşturmasından fazlasını, çekişme hissini yaşatması gerekiyor oyunun. Bunun için de umudum ek paketlerde (bkz. *Up Up Up* kutucuğu).

İndirimli haline dört günlük yol + yemek parası döktüğünüz oyundan, en azından sandbox ve çok oyunculu modlarından bir şeyler bekliyorsunuz. *Tropico 3*'teki gibi senaryo yazıp internette paylaşma seçeneğinin olmamasını belki anlayışla karşılayabilirim ama hiçbir amacı ve anlamı olmayan sanbox'ta dört, karşılıklı ve co-op sadece ikişer çok oyunculu harita olmasına benim gibi hoşgörülü bir oyuncunun bile sessizlik yeminini bozar arkadaş!

Sonuçta; bol vakti ve parası olan (gerçekten öyle birileri varsa) minik azınlık dışında, hele kış sonu oyun yağmurunun yaklaştığı günlerde, kimseye öneremiyorum *Omerta*'yı. Ana menüyü açıp çarliston ezgilerini dinlemeye devam edeceğim ama!



İki kadın elemanımızdan biri, boks ringinde yumruk – tekme gösterisi yapıyor.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Bu haliyle 9 senelik Republic the Revolution'dan bile geride ancak ilave içerik yamasından sonra çok daha keyifli olacak gibi.

6,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Strateji → **Yapım:** Haemimont Games → **Dağıtım:** Kalypso → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** 40$ (Steam) - 84 TL (Playstore) → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** forum.kalypsomedia.com/forumdisplay.php?fid=60



OYUN CAMİASI BÖYLE EZİYET GÖRMEDİ -NURETTİN TAN

TARRRRRRRRRRRRRRR!!!! Tarrrrrrrrrrrrrrr!!!! Standart Marine silahı Pulse Rifle'dan çıkan şu sesi dört sayfa boyunca tekrarlasam oyunu incelemiş olurum ama Serpil'in bundan hoşnut kalmayacağını bildiğim için *Command & Conquer 4: Tiberium Alliances*'tan sonra yazdığım en acımasız incelemeye ufaktan gireyim. Eeee sen bana çok eziyet çektirdin *Aliens* efendi, sıra bende!

Acım büyük, kızgınım çünkü "Aliens" gibi görkemli bir ismin gerek sinemada Hollywood sayesinde, gerek oyun sektöründe ne yaptığını bilmeyen firmalar tarafından soytarı edilmesi beni çileden çıkarıyor. James Cameron'un başyapıtı sayılan Aliens'ı ilk olarak film sektöründe *Aliens vs Predator* serisiyle soytarı etmeye başladılar. Burada eşeğin aklına karpuz kabuğu düşüren belki de o güne kadar başarılı *AvP* oyunları yapan oyun sektörü idi, en azından benim tahminim böyle. "Senin baban mı döver, benimki mi?" mantığından öteye gitmeyen, iki ırkı birbirine kırdırmaya yönelik bilimkurgu kung-fu türündeki bu filmlerin göz ardı edilemez katkısıyla seriye rahmet okumaya başladık.

En azından oyun dünyası, sinema tarihinin en kana susamış iki ırkını mundar etmedi diye düşünüyorduk ki o kara 2010 yılı geldi çattı sayın okuyucu (acım büyük diyorum, inanmıyorsunuz). Rebellion Oxford uzun süreden beri sesi soluğu çıkmayan *Aliens vs Predator*'ı hazırlıyordu ve bir önceki oyunun başarılı çoklu oyuncu içeriğinin tadının damağımızda kalması yeni oyunu da heyecanla beklememize neden oluyordu ki... Oyun fos çıktı... Hatta o kadar fostu ki (bunu "foş" olarak da okuyabilirsiniz, "foş"u da doğrudan sifon efekti olarak alabilirsiniz) henüz ortada olmayan *Aliens: Coloniel Marines*'i de (*ACM*) bir "olağan şüpheli" haline getirdi, duyurulduğu tarihten itibaren oyuna kuşkuyla yaklaştım ve ilk notları açıklanana kadar da beklentimi hiç yükseltmedim. Dolayısıyla o gün gelip çattığında, Metacritic'te oyuncuların oyunu yerden yere vurup paspas etmesine şaşırmadım. *ACM*'nin neden bu kadar kötü olduğuna dair fikirlerimi saymadan evvel, dandirik hikâyesine bir göz atalım.



Xenomorph'lar oyun boyunca hiç saklanma ihtiyacı duymadan ortalıkta tavşan gibi zıplaya zıplaya size saldırmayı seçiyor.

HER ŞEY BİR YARDIM ÇAĞIRISI İLE BAŞLAR

Marine'ler "Arkamızda asker bırakmayız!" mantığı güttükleri için USS Sulaco adlı uzay gemisinden gelen yardım çağrısına hemen yanıt veriyorlar. Kendi gemileri USS Sephora ile tabiri caizse diğer geminin yanına park ettiklerinde onları çok şaşırtan ama bizi pek şaşırtmayan bir olayla; gemiyi saran Xenomorph istilasıyla yüzleşiyorlar (e macera bir şekilde başlamalı değil mi?). Ondan sonra da olaylar, olaylar. Tarrrrrrrrrr!!!! Tarrrrrrrr!!!! Dalga geçtiğimi sanıyorsunuz değil mi? Kesinlikle geçmiyorum, senaryo bir iki ayrıntı dışında tamamen bu hikâye örgüsü üzerine kurulu. Dediğim birkaç ufak noktayı da oyunu halen merak edip oynamak isteyenler olabilir diye buraya yazmıyorum. Fakat şu kadarını söyleyebilirim; Sephora ile Sulaco'nun birlikleri birbirine giriyor. Aynı anda hem insanlarla hem de tehlikeli Xenomorph ile uğraşmak zorunda kalıyorsunuz. Hikâye bundan ibaret ve aslında oyunun diğer eksikleriyle kıyasladığımda bu hikâyenin bu oyun için fazla bile olduğunu düşünüyorum.

İzin verin size bir düşüncemi açayım çünkü benimle aynı fikirde olacağınızı düşünüyorum. Eğer zamanla artan masrafları karşılayacak ekonomik gücünüz yoksa, bir oyunun yapım sürecinin uzaması o oyunun fiyaskoya dönüşmesine doğru giden yola ilk taşları döşüyor. Hemen bir iki örnek vereyim. *I Am Alive*; çıktı çıkacak, iptal edildi edilecek derken yıllar sonra çıkıp geldi. Lakin oyun o kadar geç çıkmıştı ki özellikle grafik açısından rakiplerinin çok gerisindeydi, harika bir oyun olabilecekken (bakınız *The Last of Us*) arada kayboldu gitti. Bir de tabii oyun sektörünün 20 yaş dişi haline gelen *Duke Nukem Forever* var (kaderin cilvesi, o da Gearbox yapımı). Yıllarca bekledik ama zamanında yeri göğü inletmiş *Duke*, *I Am Alive* ile aynı sebeplerden yalan dolan oldu. Şimdi heyecanla *The Last Guardian*'ı bekliyorum, eğer o da patlarsa bu teorimin doğruluğunu tescilleyeceğim. Ama şu an için, *ACM*'nin geçirdiği sıkıntılı yapım sürecinin de fikrimi desteklediğini söyleyebilirim.

GÖZLERİNİZ YANACAK!

ACM günümüze ayak uyduramadığının ilk belirtisini oyuna adımınızı attığınız anda grafikleriyle veriyor. Karakter kaplamaları müthiş derecede eski, buna paralel olarak karakter animasyonlarına hiç özenilmediği kalastan modellenmiş iskelet sistemleriyle hemen belli oluyor. Örneğin bir bölümde Bella, Facehugger'a yakalanıyor ve Xenomorph embriyosuna maruz kalıyor. İlerleyen sahnelerden birinde Bella'ya kesinlikle öleceği söyleniyor ama bu önemli anda bile karakterler ellerinde silahlarıyla sopa yutmuş gibi dikili duruyorlar. O kadar ki, seslendirmeler de olmasa kızın tek sorunun soğuk algınlığı olduğunu sanacağız. Karakterlerin suratlarında duygularını ifade eden mimikler aramayın boşuna. Her şey o kadar ruhsuz ki isteseniz de kendinizi oyuna veremiyorsunuz, o da zaten sizi kendi içine çekmeye çalışmıyor.

ZENONEY?

Filmin ismi Alien olduğu için herkes şu güzelim avcıları "Alien" olarak çağırıyor ama türün asıl ismi Xenomorph'tur. Filmlerde gayet zeki, sinsi ve vahşi avcılar olan bu yaratıklar Aliens: Colonial Marines'te iki ayak üstünde size yaklaşmaya çalışacak kadar zombi kılıklı beyinsiz hayvanlara çevrilmişler. Yapmanız gereken tek şey tetiğe basılı tutmak ve ilerlemek.





Abi, yüzünde bir şey var gibi ama...

Oyunun senaryosunu co-op oynarsanız daha az sıkılıyorsunuz. Takım arkadaşımın suratına Facehugger yapışmıştı, adamı kurtarmamıza rağmen oyun sonuna kadar suratında bu şirin şeyle dolaştı.

İnsanların kurduğu tuzakları bozacak kadar zeki ve sinsi bir avcı olan Xenomorph soyu, *ACM*'de daha ziyade kedi görmüş şaşkın bir köpeği andırıyor. Tünellerden fırlamak şöyle dursun, üzerinize belli bir mesafeden sonra iki ayak üzerinde yaklaşacak kadar cüretkârlar. Bu görüntü bana beyin için saldıran zombileri hatırlatmadı değil. Yani bu açıdan baktığımız zaman oyunun yapay zekâsı çok düşük bile diyemiyorum çünkü kötü yapay zekâsı olan oyunlara hakaret etmiş olurum. Bu oyunda yapay zekâ yok! Bütün oyun şöyle geçiyor: Yaratıklar sağdan soldan fırlıyorlar, önce dört ayak üzerinde şuursuzca ortalıkta koşturuyorlar, siz ateş etmeye başlıyorsunuz, merminiz bitip şarjör değiştirme molası verdiğinizde halen yaşayan birkaç tanesi varsa iki ayağı üzerine kalkıp size pençe atmaya geliyor, çok azı kısa mesafeden üzerinize atlıyor. Basit bir dipçik darbesiyle yaratıklara haddini bildirdikten sonra kaldığınız yerden vurmaya devam ediyorsunuz... Xenomorph'lar resmen bizi hemen vurun ve bu kötü oyundan kurtarın diye üzerinize koşuyorlar. Gerçekten de oyunu inceleyecek olmasam ilk yarım saatten sonra siler geçerdim ama sorumluluklarını bilen bir insan olarak bu tekdüze vurma işlemini, ödenmesi gereken bir su faturası için kuyrukta bekler gibi sabırla sürdürdüm.

Oyun çıktıktan hemen sonra yayınlanan ve bizim de Oyungezer Online'da paylaştığımız o videoyu izlediniz mi bilmiyorum; videodaki oyuncu hiçbir yaratığı vurmadan sadece koşarak bir bölümü bitirebiliyordu *(bit.ly/YaaR7L)*. Test ettim, onayladım. Ve bu durum sadece o bölüm için geçerli değil, en az üç bölümü bu şekilde geçtim diyebilirim. Yanınızda sürekli takım arkadaşlarınız var, onlar konuşurken

>>

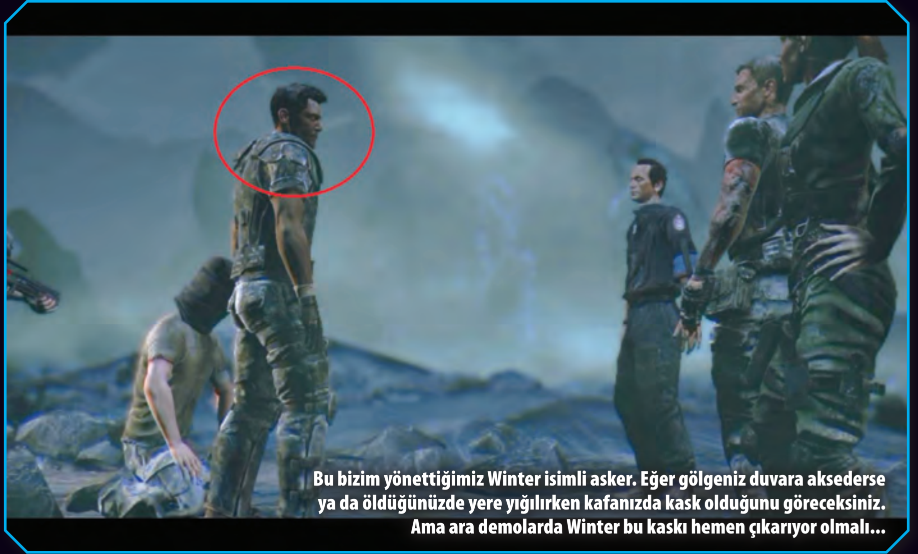
NEREDE YANLIŞ YAPTILAR?

ACM'nin nasıl büyük bir fiyasko olduğuna dair tartışmalar sürerken Reddit'e gelen bir mesaj, konunun biraz aydınlanmasını sağladı. Kullanıcı adı throwawayacm olan kişi bir buçuk yıl Gearbox adına bu projede çalıştığını ve amirlerinden duyduğu kadarıyla oyun hakkında ters giden şeyleri açıkladı. Tabii ki kaynak asıl ismini açıklamadığından dedikle-rinin doğruluğu teyit edilemiyor fakat verdiği bilgiler o kadar ciddi ki söyledikleri şüphe götürmez şekilde gerçekçi görünüyor.

ACM ya da şirket içindeki kod adıyla "Pecan", tam altı yıl önce Gearbox, SEGA ve 20th Century Fox'un bir Alien oyunu yapmak için anlaşmasıyla doğmuş. Sega'nın oyunun varlığını açıklamasından çok önce yapım süreci başlamış fakat daha önemli başka projeler araya girdikçe (*Duke Nukem*, *Borderlands* gibi) *ACM* belli aralıklarla rafa kaldırılmış. Elbette Sega işi yapması için tuttuğu Gearbox'un projeyi sürekli sarkıtmasından hoşnut değilmiş ve firmayı sıkıştırmaya başlamış. Bu yüzden yapımın hızlan-ması için GBX başka stüdyolarla beraber çalışmış. Ana senaryoyu Time Gate'e, gelecek olan ek paket yapımlarını Demiurge ve Nerve'e vermiş, kendisi de çoklu oyuncu üzerine odaklanmış. Fakat iş dağılımını böyle yapınca elindeki has kadroyu *Borderlands 2*'ye yönelterek çok az bir kaynağı *ACM* için ayırmış.

Fakat bir şekilde *ACM* ve *Borderlands 2*'nin çıkış tarihlerinin çakışmasına aldırmayan GBX, aynı anda iki oyunu lisanslayamayacağını sonradan fark etmiş (buradaki dikkatsizlik bile GBX'in projeyi ne kadar savsakladığını gösteriyor). Bu sırada *ACM*'nin beta zamanı gelip çatmış ama oyun halen hazır olmadığı için son bir çaba ile Sega'dan son kez dokuz aylık ek mühlet koparılmış. Fakat GBX bu sürenin beş ayını *Borderlands 2*'nin çıkışına harcamış (Sega iyi keklenmiş). Kalan süre içinde Time Gate oyunun bölük pörçük olan tek kişilik senaryosunun yüzde 85'ini toparlamış, *Borderlands 2* piyasaya sürüldük-ten sonra nihayet GBX de dikkatini *ACM*'ye çevirmiş ve Time Gate'e bıraktığı projenin haline bakıp şok geçirmiş. Kalan o kısacık zamanda tek kişilik senar-yoyu olabildiğince cilalamış, fakat artık Sega yasal süreç ile hakkını arama noktasına gelince *ACM*'nin piyasaya sunulacak kadar iyi olmadığını bile bile GBX oyunu yayıncıya teslim etmiş.

Anlayacağınız *ACM*'nin yapım aşaması tam bir Brezilya dizisiymiş. Gearbox'un altından kalkamaya-cağı yükü sırtlaması ise oyunun bugün geldiği rezil noktayı açıklıyor sanırım.



Bu bizim yönettiğimiz Winter isimli asker. Eğer gölgeniz duvara aksederse ya da öldüğünüzde yere yığılırken kafanızda kask olduğunu göreceksiniz. Ama ara demolarda Winter bu kaskı hemen çıkarıyor olmalı...

Wolfenstein 3D



>

Duke Nukem Forever



>

Aliens: Colonial Marines



önden koşmaya başlıyorsunuz ve karşınıza çıkan yaratıklar sizin yerinize takım arkadaşlarınıza saldırıyorlar. Bazısı ortalıkta anlamsızca koşuyor. Takım arkadaşlarınız hiç ölmediği için yeterli mesafeyi koşup checkpoint'e ulaştığınızda timi-niz hemen yanınıza ışınlanıyor. Güle güle geride kalan yaratıklar! Oyun o kadar baştan savma yapılmış ki takım arkadaşlarınızın ölmemesi bir noktadan sonra suistimal edebileceğiniz bir hal alıyor. Timi önden yollayıp, onlardan arta kalan-ları öldürmek kalabalık Xenomorph saldırıların-da etkili bir taktik. Eğer timinizin belirli bir canı olsa ve ölebilselerdi inanın oyun çok daha zevkli bir hale bürünürdü, belki o zaman hayatta kalma mücadelesi verdiğimizi bir nebze hissedebilirdik. Bu arada tim dediğime bakmayın, kafalarına göre hareket ediyorlar, onlara herhangi bir emir veremiyorsunuz.

Oyunda kan yok, takım arkadaşlarınız yaratık-lar tarafından gözünüzün önünde hunharca katledilmiyor. Ancak canınızın tamamen bittiği bazı ender anlarda yaratıklar fatality gibi bir şey çekiyor, örneğin kuyruğu göğüs kafesinin ortasına saplayabiliyorlar. Fakat çoğunlukla vahşet unsurunun hemen hemen hiç olmaması, hikâyenin yaşanan olaylarla oyuncuyu gerecek hale dönüşmemesi, atmosferin korkutucu olma-ması gerçekten çok büyük eksiklikler.

BARDAĞIN DOLU TARAFI

Hakkını yememek lazım, *ACM* bazı açılardan kendi çapında olumlu bir altyapı oluşturmaya çalışmış. Ama yukarıda geçen "bardağın dolu tarafı" lafını lütfen yarısı boş, yarısı dolu şeklinde anlamayın. Ben sadece bardağın dibinde kalmış o birkaç damladan bahsediyorum.

Colonial Marines'in senaryosunu tek kişi oynaya-rak bile karakterinize seviye atlatabiliyorsunuz. Her seviye atlayışınızda belirli bir puan kazanıyor

AY ÇOK SEVİMLİ... ISIRMAZ Dİ Mİ?

Yazıda size oyun çıktıktan hemen sonra Oyungezer sitesinde bir video haberi paylaştığımızı, videoda bir oyuncunun hiç ateş etmeden sadece koşarak bir bölümü bitirdiğini söylemiştim. ACM'yi oynarken bunu ben de denedim ve başardım. Koşu esnasında bölüm sonuna kadar benden hızlı koşan Xenomorph'un içler acısı halini de belgeledim. Yaratık saldırmıyor, öylece ortalıkta geziniyor. Tek yapmanız gereken yanından geçip gitmek.





BULMACA DEĞİL, BUG

Şu gördüğünüz mobil bir makineli tüfek. Görüş alanında hareket eden her cisme ateş ediyor. Etkisiz hale getirmenin tek yoluysa arkasındaki düğmeye basmak. Eğer şu barikatın üzerinden zıplayabilseydim gidip basacaktım. Ama yapımcılar zıplamamanız için oraya görünmez bir bariyer çekmişler, o yüzden makineliyi durdurmak için arkasından dolaşacak bir yol bulmanız gerekli.





Grafik ayarlarım en üst seviyede olmasına rağmen oyundaki ufak detaylarla hiç ilgilenilmediğinin en güzel göstergesi şu bilgisayar ekranı sanırım. Ana bilgisayar meğerse Commodore 64 imiş!

ve bunu silahlarınızın yeni özelliklerini açmak için kullanabiliyorsunuz. Silah yelpazemiz pompalı ve otomatik tüfeklerle sınırlı. Ama silahlara eklenti takabilmek (alev makinesi, el bombası atar gibi), boyamak güzel ayrıntılar. Ayrıca tek kişilik senaryoda özel silahlar da bulabiliyorsunuz, 'B' tuşuna bastığınızda istediğiniz silahlar arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Benim hoşuma giden diğer bir ayrıntı da askerleri görsel olarak değiştirebiliyor olmamız. Ceketinizi, pantolonunuzu, üzerinize taktığınız alet edevatı hoşunuza nasıl gidiyorsa ayarlayabiliyorsunuz, tamamen makyaja dayalı da olsa hoş bir ayrıntı.

Marine'leri hem tek kişilik hem de çoklu oyuncu modunda seviye atlatabilirken, Xenomorph'ları geliştirmenin tek yolu çoklu oyuncu modu. Lakin multi'deki Xenomorph türleri çok az. Xeno Soldier; zırhı diğerlerine göre daha dayanıklı ama saldırmak için sadece kuyruğu ve pençelerini kullanan bir tür, askerlerin üzerine bodoslama koşuyor. Xeno Spitter; asit tükürüyor ve bunu uzak mesafeden isabet ettirmesi gerçekten çok zor. Ama askerlerin yanına gelip patlayarak ölmek gibi bir huyu var ki işte o durumda çok etkili hasar veriyor. Xeno Lurker; ufak tefek olduğu için vurulması zor, ortalama bir mesafeden rakibin üzerine atlayabiliyor. Bu şekilde çok iyi hasar verebiliyor ama üç tür içinde en zayıfı bu maalesef.

Oyunun dört farklı çoklu oyuncu modu var. Team Deathmatch'i geçersek diğer üçü şöyle: Extermination'da askerler haritaya dağılmış olan Xenomorph kuluçkalarını yok etmeye çalışıyor. Fakat haritalar çok ufak olduğu için bu neredeyse imkânsız gibi. Escape'te Marine grubu bir bölgeden kaçmaya, Xenomorph da onları engellemeye çalışıyor. Son olarak Survivor'da ise savunma pozisyonu alan Marine'ler belirli bir süre o bölgeyi korumaya çalışıyor. Harita modları fena değil ama ırklar arasındaki dengesizlik ve haritaların ufaklığı maalesef oynanabilirliği yok ediyor.

Bu haritalarda Xenomorph olarak oynarsanız, girip çıkabileceğiniz fazla bir tünel olmadığını görecek ve çoğunlukla askerlere bodoslama saldırmak zorunda kalacaksınız. Ha, bu şekilde de dört Spitter aynı anda bir asker grubunun içine dalınca oyunu kolaylıkla kazanıyorsunuz ama zaten sorun kazanmak değil. Sorun oyunun sizi strateji üretmeye zorlamaması. Tek kişilik senaryoya kıyasla bu hali kesinlikle daha iyi ama piyasada onca gelişmiş oyun varken "gireyim de iki Marine ısırayım" diyeceğinizi sanmıyorum.

LEVREK MARINES

Oyunda gördüğüm ve size anlatmaya çalıştığım onca şeyden sonra, hâlâ aklıma geldikçe



Şu ergen sivilcesi gibi patlayan şey bir Xenomorph, yanlış görmediniz (evet hepimiz bir zamanlar ergendik).

yadırgadığım, merak ettiğim bir tek şey var: Acaba Gearbox bu oyunu piyasaya sürerken hiç mi utanmadı? Şahsen oynadığım saatler boyunca tek hissettiğim, oyunun bitmeden piyasaya çıkarıldığıydı. Beta bile değil, sanki alpha test sürecinde kalmış yapım. Hele de ilk Alien filminin hemen ardından gelişen olayları anlatmak gibi ciddi bir iddiayla ortaya çıkan bir oyunun, o canım filmin sadece ismini alıp gerisini zerre sallamaması büyük ayıp. Filmin gerilimi, atmosferi ve Xenomorph'un sinsi zekasından eser yok burada. *Aliens: Colonial Marines* yerine *Duck Hunt* oynasanız bir FPS'den daha çok zevk alırsınız çünkü eminim oradaki ördekler bile bu oyundaki Xenomorph'tan daha akıllıdır.



Evet uzayın en vahşi avcılarına karşı savaşıyorsunuz ve bu, oyunda görebileceğiniz en kanlı sahne.

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Gearbox Software → **Dağıtım:** Sega/ Aral İthalat → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 80 TL
→ **Dijital İndirme:** 96TL (Playstore) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** avp.wikia.com/wiki/Aliens:_Colonial_Marines_(2013_video_game)

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Asker ve silah geliştirme ✔ İbretlik
✖ Yapay zekâ embesil ✖ Çağdışı grafikler ✖ Bug yumağı
✖ Karakter animasyonları kalas düzeyinde ✖ Gerilim yaratmıyor

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★☆☆

Yarım yamalak, betadan devşirme bir oyunun tam sürüm diye oyuncuya itelenmesi komik bile değil.

2,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

ANTICHAMBER

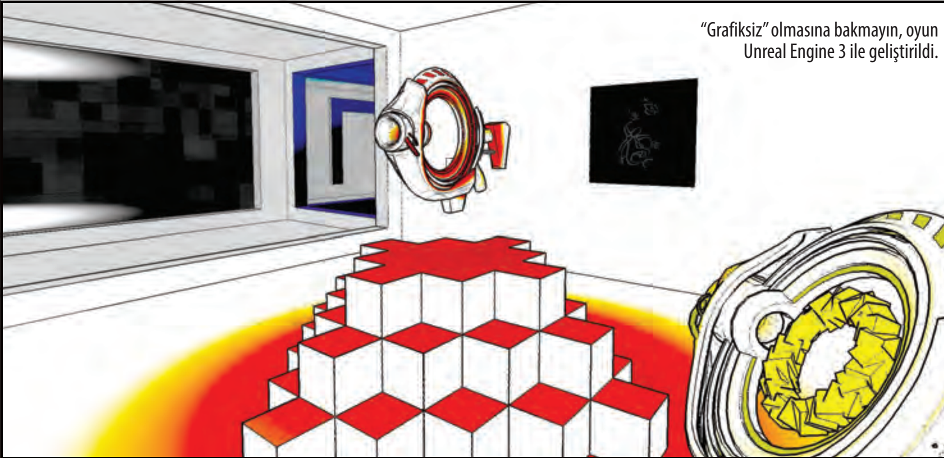
HANGİMİZ, NEREDE, NASILIZ? -VOLKAN TURAN

İÇİNDE KAYBOLDUĞUM OYUNLARI oldum olası severim. Yıllardır gelişen oyuncu içgüdüm sayesinde çıkış yollarını şıp diye bulduğum, varılması gereken koridora doğrudan çıktığım için bu güdülerimi şaşırtacak kadar sıra dışı tasarımlar beni fazlasıyla heyecanlandırır! *Antichamber* bu ve daha pek çok açıdan takdir ettiğim bir oyun oldu. Hem dünyasının hem de felsefesinin içinde beni kayıp bir adama çevirdi. Hem de bunu daha önce hiç görmediğim bir şekilde yaptı.

HAYAT KURTARAN BAYAT ÖĞÜTLER

Gazete bulmacalarında labirent içinden hemen çıkan biri olarak *Antichamber*'ın öncelikle ağzımın payını verdiğini belirteyim. Oyunun ilk dakikaları size basit kontrolleri anlatarak geçse de size yaşayan bir labirentte olduğunuzu söylemiyor. Haliyle konuya bu açıdan yaklaşmıyor ve dolandıkça dolanıyorsunuz. Bir yönlendirme, bir ok arıyorsunuz ki doğru yol nedir, oradan gideyim dönüp geldiğiniz yere bakınca, yeni bir bölgeye çıktığınızı fark ediyorsunuz, işe yarıyor! Bu en basit örnek elbette. Anlaşılması çok daha güç ipuçları da çıkıyor karşınıza, ama mantık hep aynı: *"Hiçbir şey görüldüğü gibi değil."* Mutlaka bir hinlik yatıyor arkasında, bu da oyunu tutarlı ve güvenilir yapıyor ki tadından yenmez bir özellik bu.

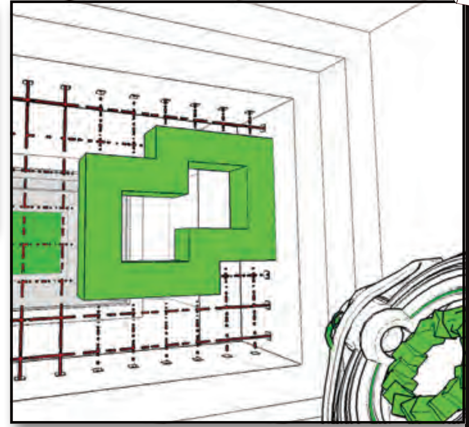
Felsefi tarafını geçersek, oynanış elementleri bakımından da birkaç güzellik sunuyor *Antichamber*. Örneğin; direkt baktığınızda geçitleri kapatan bir gözle karşılaşabiliyorsunuz (bakmadan ilerlemelisiniz) veya tavanda yazan bir "yukarı bakma" oyunu çıkabiliyor. "Gel de arkamdan bana bak" dercesine tasarlanmış platformların arkasından baktığınızdaysa tüm odanın değiştiğini görebiliyorsunuz. Kimisinde bu renk değişimi olarak gerçekleşiyor, kimisindeyse ışınlanma olarak. Böylece bir oda, bir kat pek çok katmana bölünüyor; kimisinde sizi bölümün en başına atan tuzaklar istiyorsunuz, ama nafile. Peynirin sadece kokusunu alan bir fare gibi dolaşıp duruyorsunuz. Oyun sizinle iletişimini sadece duvarlardaki çizimlerden ve birkaç cümlecikten oluşan tatlısu felsefesiyle kuruyor. Bu da *Antichamber*'ın neden iyi bir bulmaca oyunu olduğunun ilk kanıtı oluyor. Bulmacalar genel olarak "hayata bakış açısı" gibi sunulsa da, bütünüyle kaybolmayalım diye çeşitli anahtar kelimeler de içeriyor. Örneğin sürekli aynı yere çıktığınız bir koridora düşüyorsunuz ve oyun size *"İnsan vakti gelince geçmişine bir bakıp ders almalı"* diyor. Bunu alıp Twitter'dan paylaşsanız 1000 takipçi kaybedersiniz yeminle, ama cidden geriye olduğunu da düşünürsek köyden İstanbul'a yeni gelmiş adama dönüyorsunuz. Neyse ki ezber gücü orta seviyede olan biri hemen yolları ezberleyip bir çıkış damarı yakalayabiliyor.

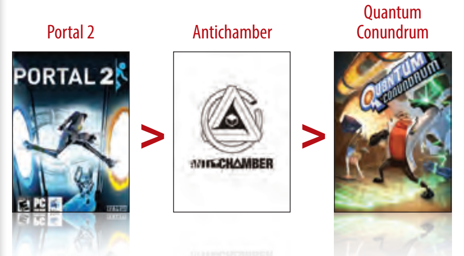

"Grafiksiz" olmasına bakmayın, oyun Unreal Engine 3 ile geliştirildi.

Bir diğer bulmaca elementi de *Portal* mirası. Özel silahımız, etraftan küp parçalarını toplayıp istediğimiz yere yerleştirme imkanı veriyor. Bu küpler bazen bir anahtar gibi kapı açmaya, bazen de yolunuzu tıkayan bir lazerden kurtulmanıza yarıyor. Bu küpleri öyle kurşun gibi hep yanınızda taşıyamıyorsunuz, belirli bölgelerde aktif oluyorlar. Çoğu zaman "şu küpleri şu kata nasıl getiririm?" diye alternatif yollar düşünüyorsunuz. Bu noktada size ESC tuşunu öneriyorum çünkü ESC sizi oyunun ilk noktasına geri getiriyor ve *en son neredeydiniz* diye gösterip tüm açılan yolları da ortaya koyuyor; tek tuşla istediğiniz bir bölgeden yola devam edebiliyorsunuz. Bol bol kullanın yani...

BEYİN KURUSU

Antichamber tek kişi tarafından yapılan bağımsız bir proje. 2009'dan beri adını duyar dururduk ama gün yüzüne çıkmak için bir süredir bağış topluyordu. Ama sadece bağış değil, festivallerden de pek çok ödül topladı, kitlesini büyüttü. Alexander Bruce adlı yapımcının tek kişilik azim hikâyesi oldu. Bu yüzden büyük bir oyun beklemeyin. Bunu sadece "grafikleri yok" diye söylemiyorum; oyun ömrü, tekrar oynanabilirlik gibi kıstaslar açısından da günümüz oyuncusunu doyurmayabilir ama bağımsız yapımların bu gibi handikaplarına aşina oyuncuları çok mutlu edeceğinin garantisini verebilirim. Çoğu FPS-bulmaca oyununda bu kadar garip, çözmek için sınırların bu kadar dışına çıkmanızı gerektiren bir yaklaşım bulamazsınız. Farklılık arayanlar kadar sabırlı olanlar için de *Antichamber* güzel bir zihin açıcı. Açınız efendim.





NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Farklı düşünmenizi istemesi
- ✔ Çözdükçe tatmin yaratan bulmacaları
- ✖ Zorluk dengesi pek yok
- ✖ Yeni oyuncuya kendisini daha iyi anlatmalı



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

Portalvari bir stili, solundan kalkmış kafası karışık bölüm tasarımlarıyla birleştirin. Olmuyorsa Antichamber oynayın!

8,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Tür: Bulmaca **Yapım:** Alexander Bruce **Dağıtım:** Steam **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 20$ (Steam) **Yaş Sınırı:** Yok **Dahası İçin:** antichamber-game.com

RETROVIRUS

DAHA DA ANTİVİRÜS GÜNCELLEMESİ ERTELEMEM -BERKAN CESUR

NE İYİ NE KÖTÜ?

- Atmosfer
- Bilgisayarın "içini" görmek
- Multiplayer'da ne yaptığınıza dair bir fikriniz yok
- Silah sesleri atmosferden uzak
- Silah kullanım mekaniği saçma
- Hep aynı virüs grafiklerinin değişik versiyonları kullanılmış

OYUN İNSANLARI OLARAK bilgisayar virüsleriyle başı ağrımayanımız yoktur sanırım (susun pis konsolcular). Zilyon tane meşhur antivirüs programıyla koruma sağlamaya bile kalksanız genelde sonunuz formatla bittiği için, bir yerden sonra kendinizi savunmaya dahi yeltenmezsiniz. Hatta dergimizin sitesi bile bu sıralar bu sorunla hayli haşır neşir olduğu için incelemeyi Ozan'ın özellikle okumasını istiyorum. Bakarsın işe yarar, bir ipucu yakalarız Ozan!

Retrovirus, kullandığımız antivirüs yazılımlarının bitmek bilmeyen güncelleme isteklerine bundan sonra sempati duymamızı sağlatacak bir antivirüs simülasyonlu aksiyon oyunu. Başından sonuna kadar antivirüs ajanlığını üstleneceğimiz görevimizle birlikte, masaüstünden başlayarak (hatta XP'nin varsayılan arka plan görseli olan o yemyeşil çayıra bir göndermeyle) bilgisayar donanımımızın derinliklerine inecek, neredeyse tüm dosyalara bulaşmış olan virüsleri temizleyeceğiz. Çok sıradan ve rutine bağlayacak bir iş gibi geliyor kulağa değil mi? Maalesef ki bu güzel fikre ve yaratılan atmosfere rağmen oyun da aynen böyle rutin dolu.


Torrent'i açık bırakıp da uyuduğunuzda anakartınızda neler neler dönüyor, bir bilseniz.

VİRÜS VİRÜS DİYE NİCESİNE DARILDIM

Retrovirus'ün başardığı çok ilginç bir şey var, nasıl yapıyor bilmiyorum ama sizi gerçekten bilgisayarın içinde olduğunuza inandırabiliyor. Bilgisayarın bir dünya olarak tanımlanması, bilgisayara dair öğelerin (mesela Geri Dönüşüm Kutusu) fiziksel betimlemesi, virüslerin onlar üzerindeki "hastalıkvari" duruşu... Hatta bu saydıklarımdan çok daha fazlası! Atmosfer yaratmak konusunda fevkalade bir iş başaran yapımcılar nasıl olmuş da sürekli aynı virüs grafiklerini yerli yersiz kullanıp bir de bunu dünyanın en yavan ve niteliksiz savaşma efektleriyle birleştirmişler, böyle güzel bir fikri nasıl hunharca harcamışlar, hayret doğrusu. Yapay zekânın da hiç fena olmadığı bu evrende anladığım kadarıyla yapımcı firma Cadenza, farklı bir şeyler bulalım derken saçma fikirlerde karar kılmış, ortaya çıkan iş de öyle yarım yamalak kalmış.

Oyunun savaş mekaniği ise "bitmeyen kurşun" garipliğiyle dolu. Kamerayı istediğimiz açıyla, gerekirse tepetaklak bile edebildiğimiz *Retrovirus*'te, amaç ne kadar düşman virüslerini temizlemek de olsa bir de silah sistemi var. Sistem dediğime bakmayın, yetenek ağacı dışında her şeyin koyverilip bırakıldığı bir oyun bu. Silahlarımız ne kadar farklılaşsa da aralarında kafamıza göre geçiş yapmak mümkün değil. Silahların kurşunu olmadığı için FPS'lerdeki mitralyözlerde olduğu gibi bir ısınma/soğuma sistemi var ki takip edilebilir bile değil. Tam savaşın ortasında plansız bir şekilde saf dışı kalabiliyorsunuz bu yüzden. Oyunun yapım sürecinde "abi kurşun olmasın, soğumalı falan olsun, öyle olsun yani" diyerek şahane bir fikir öne sürdüğünü sanan o eleman gözüme gözükmesin, bilgisayarı virüslerle dolsun, tez zamanda formata ihtiyacı olsun, o kadar!

Virüslerden ve topladığımız verilerden kazandığımız kilobyte'lar yeterli megabyte'lara dönüştüğü anda P tuşu ile yetenek ağacımıza ulaşıp yolumuzu çizebiliyoruz. Bu kısım iyi hoş, ama bunu başarmak için sürekli olarak tüm virüsleri temizlemek ve normalde birkaç kez tamamlanması gereken bir rutini onlarca kez tekrarlamak da oyunun can sıkan ayrı bir noktası. Aman yapmadan da ilerlerim demeyin, yetenek ağacınızı doğru şekilde ilerletmezseniz bölümleri geçmeniz imkansızlaşabilir.


Tanıştırayım, masaüstünüz.

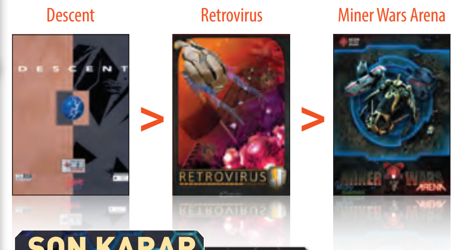
NORTON KAFASI

Fikri başarılı, atmosferi de bir hayli çekici olduğu halde gereksiz mekanikleri ve değişik olacağım derken saçmalayan yapısıyla *Retrovirus* umduğunun epey gerisine düşen bir oyun. Bu harcanmış potansiyel hakkındaki hislerimi bol bol anlattım ama oyunun multiplayer kısmında bunun yüz katı hayal kırıklığıyla dolduğumu da bilin. Öyle bir multiplayer oyun yapısı düşünün ki ne yaptığınıza, neler olduğuna dair HİÇBİR fikriniz yok. Oysa nasıl da şekillendirmişler oyun modlarını, canlarım benim.

Bilgisayarın içini merak ediyor ve kurguyu seviyorsanız yine de deneyin *Retrovirus*'ü. Karın ağrısı taraflarına rastladıkça "antivirüs yazılımı değil mi, hepsi aynı" deyip geçebilirsiniz. Berkan Cesur, işlemci fanından bildirdi.



Oyun, bağımsız bir yapıma göre epey iyi grafiklere sahip aslında.



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Zaman kaybı mı değil mi, hiç bu kadar arada kalmamıştım.

5,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Cadenza → **Dağıtım:** Steam → **Sistem:** İdeal → **Dijital İndirme:** 20$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** Yok
→ **Dahası İçin:** cadenzainteractive.com/games/retrovirus



Ben, kimse görmeden "ben" oldum, kimse görmeden "ben" oldum.
Hükmümü geçiren yüzüm değildi…
Konuşmak için buğdayı, suyu ve havayı kullandım, sözleri değil.
Kendi içime hapsettiler beni, ışıklardan bir zırh yaptılar…
Rüzgâra fısıldadım başka bir "beni" bana taşısın;
belki kendimden kurtulurum diye…

– FURKAN FARUK AKINCI


Sadece doğa şartlarına karşı hayatta kalmaya çalışan bir Lara gelmesin aklınıza…

KURU YAPRAKLARIN ÜZERİNDE sıklaşan adımlarınız, sık ağaçların arasından kendine yol yapan rüzgârın fısıltısına eşlik ediyor. Karanlığın ötesinden sizi görüyorlar, biliyorsunuz. Tedirgin gözleriniz her yeri aynı anda görmeye çalışıyor ama onlar hep sizin bakmadığınız yerdeler. Belki biraz daha yükseğe çıkmalı… Belki de sürekli gördüğünüz ama takip etmeye çekindiğiniz işaretlerin bir anlamı vardır. Ah evet, burası genç bir kadın için fazla tehlikeli bir yer… Ama o kadın bir Croft; şu anda ürkek göründüğüne bakmayın siz. Aradan geçen yıllar onu bir arkeologdan çok daha fazlası haline getirecek. Onun tanıdığımız, bildiğimiz Lara haline gelmesi için kurabileceğiniz en uçuk hayallerinizin… daha doğrusu kâbuslarınızın ötesine geçmeniz gerekecek.

Tomb Raider bizi Lara Croft'un ilk macerasına götürüyor. Kısacası seriyi en başa alıyor ve Lara'nın gençlik günlerine gidiyoruz. Lara henüz genç ve hırslı bir arkeolog. Endurance adlı gemiyle çıktıkları bu macera onları, yanında Bermuda Şeytan Üçgeni'nin bile Disneyland gibi kaldığı Ejder Üçgeni'ne götürecek. Ejder Üçgeni, diğer adıyla Şeytan Denizi, Tokyo'nun sadece 100km güneyinde yer alan ve bugüne dek yüzlerce geminin kaybolduğu tuhaf bir yer… Eski anlatılarda Japon prensesi Himiko'nun kayıp krallığının burada olduğu söyleniyor. Lara ve ekibin asıl peşinde olduğu da, varlığına dair hiçbir somut kanıt bulunmayan bu kayıp krallığı bulabilmek.

ŞEYTANLA **AŞIK ATILMAZ**

Oyun size uzun uzun cümleler kurmadan ve hikâyeye ısındırmadan başlıyor. Bu kötü bir şey değil; daha ne olduğunu dahi anlamada kendinizi gizemli bir adada buluyorsunuz. Endurance fırtınada alabora olup ikiye ayrılıyor ve gemi tayfasıyla Lara ayrı düşüyorlar. Kumsala çıktığınız ilk birkaç saniye ekip arkadaşlarınızı uzakta belli belirsiz görür gibi oluyorsunuz ancak beşinci saniyede kim olduğunu anlayamadığınız birileri sizi bayıltıp kaçırıyor. Gözünüzü açtığınızdaysa birkaç cesetle birlikte ayaklarınızdan asılmış halde buluyorsunuz kendinizi. Her tarafta kemikler, vücut parçaları, kurukafalar ve yanan mumlar… Buradan nasıl kurtulacağınızı kendiniz bulun ama kurtulduktan sonra işiniz kolaylaşmayacak… Oyunun ilk yarım saati düştüğünüz bu delikten paçanızı kurtarmaya ve tekrar gün ışığına ulaşmaya çabalamakla geçecek.

Ve işte buradayız… Şeytan Denizi'nin ortasında, Tanrı'nın bile unuttuğu bir yerdeyiz. Lara'nın gözleri gün ışığına tekrar değdiği anda adanın aslında yüzyıllardır birçok gemi ve uçağa mezar olduğunu anlıyorsunuz. Japonya'nın feodal zamanlarından imparatorluk çağına; İkinci Dünya Savaşı'ndan modern zamanlara kadar bu ada pilotlar, kaptanlar ve tayfaları için son liman olmuş. Gözünüz gemi enkazlarıyla dolu koya iliştiği ilk andan itibaren adanın normal bir yer olmadığını anlıyorsunuz. Sanki biri ya da bir şeyler o gemileri ya da uçakları adaya çekmiş, daha doğrusu, tuzağa düşürmüş gibi görünüyor. Adanın içlerine doğru adımlarınızı sıklaştırdığınız andan itibaren bu hislerinizi güçlendirecek gizemli olaylar gelmeye başlıyor başınıza. Ama bir türlü emin olamıyorsunuz. Sizi izleyen güçlerin kimler ya da neler olduğuna dair oyunun ortalarına kadar sürekli bir belirsizlik var.

BEN OLSAM

Hikâye örgüsüne ve karakter çeşitliliğine diyecek yok. Ama… Hikâyenin gizemini oyunun sonuna kadar korumak, tansiyonu son ana kadar en yükseklerde tutmak varken, resmen oyununun kendisinden spoiler yiyorsunuz; üstelik henüz hikâyenin yarısındayken. Ben senaryo ya da yazım ekibinde olsam oyunun içine yerleştirdiğim dokümanları biraz daha üstü kapalı tutmaya özen gösterirdim. Düşmanların çenesini bu kadar düşük tutmaz, tutacaksam da havadan sudan konuşmalarını sağlardım; oyundaki kötü karakterin amacı hakkında değil.

Fakat önce hayatta kalmak gerek… Lara henüz hayatta kalmaya dair bildiklerini hiç kullanmak zorunda kalmamış bir çaylak ve fazlasıyla yardıma ihtiyacı var. Hava soğuk ve Lara'nın karnı aç… Önce ısınmak, ardından avlanmak gerekiyor. Bu noktadan itibaren Lara'nın karakter değişimine şahit olmaya başlıyorsunuz. *Tomb Raider*'ın iç içe geçmiş, birkaç koldan ilerleyen sürükleyici bir konu anlatımı var. Lara'nın genç bir arkeologdan vahşi bir savaşçıya dönüşmesi, gemi mürettebatının başına gelenler, adada dönen gariplikler farklı yöntemlerle anlatılıyor. Hikâyenin sürekli geriye dönüşlerle anlatılıyor olması içinizde merak hissini sürekli olarak gıdıklıyor. Bir sonraki adımda başınıza neler geleceğini bilmemenin yarattığı tedirginlik yakanızı hiç bırakmıyor çün- >>


Bu sahnedeki en savunmasız karakteri bulunuz... Hayır, maalesef bilemediniz.

DURUM NE KADAR UMUTSUZ GÖRÜNÜRSE GÖRÜNSÜN HAYATTA KALMAYA YEMİNLİ LARA CROFT'UN HER ZAMAN BİR KAÇIŞ ŞANSI VAR.

>> kü oyun size sürprizler yapmak konusunda elini hiç de korkak alıştırmıyor. Güvenli gördüğünüz bir yol aninden tepenize çökebiliyor ya da bir düşman hiç beklemediğiniz anda sizi gafil avlayabiliyor. Sürekli tetikte olmak, oyunun kurallarından biri ve heyecanın hiç düşmemesini sağlıyor.

YOLUNU KAYBEDİNCE YILDIZLARA BAK

Ormana daldığınız ilk dakikalarda hafiften bir şaşkınlık yaşamanız olası… Nereye gidip ne yapacağınıza dair pek fikriniz yok ve haritayı okumakta da zorlanabilirsiniz. Size tavsiyem oyunu mümkün olduğunca ağırdan almanız çünkü adanın her noktası keşfedilmeyi bekleyen sırlarla dolu… Tarihi mektuplar, kalıntılar, silahlarınızı güçlendireceğiniz parçalar dört bir yana dağılmış durumda. Eğer hikâyenin küçük parçalarını yavaş yavaş açmaktan ve araştırmaktan hoşlanmayan sıkılgan bir oyuncuysanız direkt ana hikâyenin peşinden de gidebilirsiniz. Toplanacak her şey, araştırılacak her köşe sizin seçiminize bağlı bırakılmış ancak tüm araştırmalarınız ve bulduğunuz her ipucu deneyim puanı olarak geri dönüyor. Evet, Lara'nın çok daha iyi bir araştırmacı ve savaşçı olabilmesi tamamen size bağlı. Avcılık, savaşçılık ve hayatta kalma yeteneklerinizi geliştirebiliyor ve evet, öğrendiğiniz tüm yetenekleri kullanmanızı sağlayan anlar yaşıyorsunuz.

Silahlarınızı geliştirebilmek için etraftaki bazı kutuların içini karıştırmanız gerekiyor. Lara'nın "scavenging" özelliklerini geliştirdiğiniz takdirde daha fazla parça buluyor ve silahlarınızı daha çabuk geliştirebiliyorsunuz. Oyunda pompalı ve otomatik tüfek, 9mm tabanca gibi ateşli silahların yanında ok ve yayınız bulunuyor. Açıkçası kullanması en zevkli silah da bu… Oklarınızı ve yayınızı ayrı ayrı güçlendirmeniz mümkün. Mesela, yayın lastiğinin yerine daha güçlü bir materyal kullandığınız takdirde verdiği hasar artıyor, benzer şekilde okların ucundaki kurşun materyalini de değiştirebiliyorsunuz. Aynı güçlendirmeleri ateşli silahlarınız için de kademeli olarak uygulayabiliyorsunuz fakat oyunun çok büyük bir kısmını gizlenerek oynadığımdan çatışmalarda asıl dostum ok ve yay ikilisi oldu. Oyunun haritaları düşmanı gafil avlamak için ideal; özellikle ilk birkaç saati atlattıktan sonra okunuzun ucuna halat bağlayıp daha önce ulaşamadığınız kimi yerlere erişebilir hale geliyorsunuz. Bir de üstüne doğru yer tutar, yamaçları iyi kullanırsanız düşmanlarınız daha ne olduğunu anlamadan kafaya oku yerler. Elbette bir gözünüz de çevredeki patlayıcı depolarında, ateş kaynaklarında olsun. Bir grubun işini tek bir okla da bitirmeniz olası. Kısacası bulduğunuz tüm eşyaları mantıklı bir şekilde kullanmak, haritayı keşfe çıkarak Lara'nın şartlara daha çabuk uyum göstermesini sağlamak elinizde… Nihayetinde genç bir akademisyenden, soğukkanlı bir katil yaratmaya çalışıyorsunuz.

Her ne kadar oyun çizgisel gibi görünse de haritalar son derece geniş ve birbirinden çok farklı patikalar sizi varmak istediğiniz yere çıkarabiliyor. Bu patikaları takip ederken gözünüz sürekli açık olsun çünkü hiç beklemediğiniz yerlere gizlenmiş küçük girişler keşfedebilirsiniz. Buralarda tek bulduğunuz şey kalıntılar ya da eski parşömenler olmayacak. Aynı zamanda etrafta saklı mezarlar bulunuyor. Bilmem hatırlar mısınız, eski *Tomb Raider*'larda insanı saatlerce esir eden bulmacalar vardı ve oyunda ilerlemek için illa ki o bulmacayı çözmemiz gerekirdi. Bu defa bulmacalar o kadar zorlu değil ama hâlâ saksıyı çalıştırmanız gerek, zira bahsettiğim saklı mezarlar gerçekten de bir şeyler gizliyorlar. Alternatif yolların içine akıllıca gizlenmiş olan her bir mezarın kendine has bulmacaları var. Elbette ki bunları çözmek zorunda olmadığınızdan o eski oyunlardaki gerginliği hissetmeyebilirsiniz ancak uğraşıp başarırsanız kazanacağınız deneyim puanı son derece yüksek ve mezarın içinde bulabileceğiniz eşyalar cidden çok değerli. Gerçi


Lara maruz kaldıkları yüzünden giderek insanlıktan çıkıyor.



Oyunu bir kere bitirmeden multi olayına girmeyin, spoiler yersiniz.

LARA, GERİ DÖNÜŞSÜZ BİR YOLA GİRDİĞİNİN FARKINDA. BU DA ONU GİDEREK DAHA GÜÇLÜ KILIYOR. O DEĞİŞİMİ İZLEMEK BÜYÜK KEYİF.

eski oyunlarda "Survival Instinct" gibi bir gücünüz de yoktu. Bu oyunda sıkıştığınız anda L2 tuşuna basarsınız ve etkileşime geçebileceğiniz neresi varsa önünüzde aydınlanır. Ben oyundan daha çok keyif almak, daha doğrusu bir şeyleri kendi başıma başarabilmek için bu tuştan pek faydalanmadım ama arada bir "eyhtereee bea!" deyip *yanlışlıkla* L2'ye basarsanız da yaptığınızı yadırgamam doğrusu.

KAPININ ARDINDAN BAKAN NATHAN MI?

Hımm… Nasıl? Pek bir *Uncharted* gibi oldu değil mi her şey? Aslına bakarsanız değil. *Uncharted*'ın Indiana Jones filmlerini andıran esprili ve neşe dolu atmosferi *Tomb Raider*'da pek yok. Hayatta kalma temasının yanında oyunun atmosferi epeyce soğuk ve tedirgin edici. Lara, belli ki tüm güven duygusunu akıl hocası Roth ve diğer ekip arkadaşları üzerine inşa etmiş bir karakter. Evinden çok çok uzakta, tekinsiz bir adada yapayalnız kalmış bir kadın ve bir noktadan sonra geri dönüşü olmayan bir yola girdiğini çok iyi biliyor. Lara ilk geyiğini avladığında, ilk düşmanını öldürdüğünde gözlerinde beliren endişeyi ve düştüğü doğru-yanlış ikilemini çok net gözlemleyebiliyorsunuz. Adanın içinde rastladığınız ve neden orada olduklarını uzunca bir süre çözemediğiniz adamlar Lara'ya yapmadıklarını bırakmıyorlar. Evet, adanın içi uzun yıllardır orada olduklar belli olan, her milletten adamla dolu ve burası özellikle kadınlar için hiç güvenli bir yer değil.

Oyunun geneline nüfuz etmiş Japon mitolojisi teması muhteşem bir şekilde işlenmiş. Hikâyenin her yanından tarih ve mitoloji fışkırıyor ve tüm bunlar oyunun kozmetik yanını kotarmaktan çok işlevsel hikâye parçaları olarak bütüne hizmet ediyorlar. Kulaklarınızdan asla silinmeyen rüzgâr uğultusu, alacakaranlık, aslında koca bir mezarlık olan adanın derinliklerindeki heykeller, kabartmalar ve mimari detaylar yoğun bir atmosfer yaratıyor. Etrafta gezinirken sadece kim olduğunu bilmediğiniz insanların değil, aynı zamanda vahşi hayvanların da tehdidi altındasınız. Mesela ormanda gezinirken bir anda vahşi bir kurt sürüsünün saldırısına uğrayabiliyorsunuz. Onlarla ille de savaşmak zorunda değilsiniz. Zira akrobasi bilen bir karakteriniz var, çabucak kaçıp izinizi kaybettirebilirsiniz. Bu noktada özellikle daire tuşu çok işe yarıyor. Bunu sadece vahşi hayvanlara değil, size bıçaklarla dalan düşmanlara karşı da kullanabiliyorsunuz. Düşmanınız tam saldırısını yapacağı anda kaçıp kurtulabilirsiniz. Yeteneklerinizi geliştirdikçe düşmanın boş anını yakalayıp saldırısından kurtulduktan sonra yapabileceğiniz yakın dövüş hareketleri de seçeneklerinize ekleniyor. Lara'nın savaş yetenekleri son derece başarıyla uygulanmış. Nişan almak ve sipere girmek son derece rahat… Ama daha önce dediğim gibi oyunun çatışma mekanikleri son derece başarılı olsa da, saklanarak oynamak en keyiflisi…

Lara'nın hareket kabiliyeti dedik… Eğer gözlerinizi baş döndürücü güzelliğinden alabilirseniz, Lara'nın engelleri aşmak konusunda son derece yetenekli olduğunu daha iyi gözlemleyebilirsiniz. Aslında bunu bir örnekle anlatmakta fayda var: Oyunun henüz başlarında Roth, dağın eteklerinde bir köyde kapana kısılıyor. Onu vahşi hayvanların elinden kurtarmanız ve yine aynı hayvanlara kaptırdığı ilk yardım çantasını bulmanız gerekiyor. Olayların geçtiği bu köy oyunun kilit noktalarından biri… Oldukça karmaşık ve dolu bir yer burası. Ben de bir şekilde haritalardaki tüm gizemlere çözerek ilerlemeye gayret ediyorum ama burada hâlâ ulaşamadığım ve giremediğim birçok yer vardı. Elimdeki malzemelerle ne kadar denesem de bir türlü bu noktalara ulaşmayı başaramadım. Fakat oyunda geçtiğiniz yere bir daha dönemeyeceksiniz diye bir şey yok. Bulduğunuz kampların bazılarını "hızlı ulaşım noktası" olarak kullanarak daha önce ziyaret ettiğiniz yerlere tekrar gidebiliyorsunuz. Özellikle geride bıraktığınız bir şeyler varsa, tamamlamak için gayet ideal bir yol bu. Fakat Roth'un kapana kısıldığı bu köyü geride bırakıp ilerledikten sonra tekrar köye geri dönsem de, halen ulaşamadığım noktalar bulunuyordu. Sonunda yıldım, küfredip devam etme kararı aldım. Köyü geride bırakmamın ardından saatler geçmişti ki o ulaşamayacağım noktaları açmama yarayacak bazı malzemeler buldum ve bingo! Oyun hikâye akışı gereği aynı köye beni geri döndürdü ve o bölgedeki tüm gizemleri çözebildim. Demem o ki siz benim düştüğüm hataya düşmeyin, her yeri kazıyacağım hırsıyla vakit kaybetmeyin. Eğer her yolu deneyip ulaşamadığınız noktalar varsa bilin ki henüz gerekli ekipmana sahip değilsiniz. Açıkçası haritaların birbiriyle bu şekilde ilişkilendirilmesini çok zekice buldum. Uzun zamandır bölüm tasarımına bu denli özen gösterilmiş bir oyunla karşılaşmamıştım.

HER ŞEYİN BİR REJİSİ VARDIR

Bölüm tasarımları dışında *Tomb Raider*'ın anlatımını ve hikâye örgüsünü güçlendiren bir diğer unsur, oyunun kullandığı sinematik kadrajlar. Crystal Dynamics içinde bulunduğunuz durumun dramatik anlatımını güçlendirmek için türlü kamera oyunları yapmış. Mesela dar bir yerden geçerken kameranın yakına girip görüş alanınızı düşürmesi, bir uçurumun üzerinden incecik bir ağaç gövdesini kullanarak geçerken kameranın dik bir açıdan bakması gibi ince düşünülmüş detaylar tansiyonu oldukça yükseltiyor. Oyunun hemen başlarında üzerinize düşen kayalardan kurtulmaya ve canhıraş bir şekilde mağara labirentinden çıkmaya çalışırken "pat" >>



Hemen soldaki bohçaları es geçmeyin. İçinden ne çıkacağı belli olmuyor.



Yüzünü çevirsen de saklanacak yer yok!

Cesetler bir bulmacanın çözümü olabilir mi?

ŞEYTANIN YÜZDÜĞÜ SULAR

Oyunun geçtiği ada, gerçekte de var olan ve Devil's Triangle olarak bilinen bir bölge. Halen gizemi çözülememiş ve resmen tehlikeli bölge ilan edilmiş bu sularda 1952 ve 1954 yılları arasında 5 Japon askeri gemisi toplam 700 mürettebatla birlikte artlarında iz bırakmadan kaybolmuş. Arkalarından aynı zamanda bölge üzerinde bilimsel araştırma yapmak için yollanan 100 kişilik bilim adamı ekibi de aynı şekilde hiçbir iz bırakmadan kaybolmuşlar. Yine o dönemde yüzlerce balıkçı teknesi aynı bölgede kaybolunca Japon Hükümeti bölgeye girişi yasaklamış. Devil's Triangle Tokyo'nun 100km güneyinde bulunuyor (ama pek turist çekmiyor).



Unchearted 3 Drake's Deception



>

Tomb Raider



>

Hitman Absolution



>> diye adamın biri ayağınıza yapışıp sizi geri çekmeye başlıyor. Bu gibi ani gelişen olaylarda kamera açıları, dinamik müzik ve quick-time event'ler oynanışa renk katıyor. Şelalelerden aşağı kayarken, paraşütle körlemesine ormanın içine dalarken, çağırdığınız yardım uçağı üzerinize doğru düşerken oyunun size yaşattığı sinematik anlara hayran oluyorsunuz.

Sinematik anlar demişken… Elbette ki tüm bu destansı anlar damdan düşer gibi olmuyor. Crystal Dynamics oyun tekdüze gitmesin diye yapabileceklerinizi sonuna kadar çeşitlendirmeyi denemiş. Hayır, etraftan topladığınız şeyleri ya da çatışma tiplerini hesaba katmadan söylüyorum bunları… Görevler kendi içinde oldukça çeşitli. Aksiyon-macera oyunlarındaki "çatışarak bir noktaya ulaş ve görevi yerine getir" ezberini bozmak için epeyce kastıkları belli oluyor. Kimi zaman hiç düşmana rast gelmeden sadece rotayı bulmakla uğraşıyor, kimi zaman bir yere nasıl tırmanacağınızı kestirmeye çalışıyor, kimi zamansa iz sürmeye çalışıyorsunuz. Bu söylediklerimin tümü de kendi içinde farklı kimliklere bürünüyor. Mesela, bir S.O.S. sinyali göndermek için verici kulesine tırmanmak üzere yapmanız gerekenlerle, bir şelalenin akış yönünün tersine tırmanmak için kullanmanız gereken alet-edevat ve tırmanma şekilleri farklılık gösterebiliyor. Rota tayin etmeye çalışırken önünüze çıkan bulmacalar da oyunun içine hoş bir renk katmış. Daha önce söylediğim gibi zor bulmacalar genelde opsiyonel görevlerde karşınıza çıkıyor. Hikâye boyunca sizi çok kastıracak bulmacaların olduğu söylenemez ama nihayetinde bu bir *Tomb Raider* oyunu ve biraz kafa yormazsanız çok da ilerleyemezsiniz.

HAY ŞU SİNEKLER!

İncelikler ve ustalıklarla süslenmiş bu muhteşem sofranın tat kaçıran birkaç yönü de yok değil… Evet, Crystal Dynamics hikâye anlatımına çok çok özen göstermiş ancak oyunun bir yerinden sonra bazı şeylerin fena halde tahmin edilebilir olmasına yol açıyor bu. Aslında geliştiriciler bir anlamda kendi kazdıkları kuyuya düşmüşler. Hikâye anlatımına o kadar çok yerde maruz kalıyorsunuz ki eğer benim gibi her şeyi toplayarak gitmeye kasarsanız oyunun yarısına gelmeden sonunu tahmin edebilir hale geliyorsunuz. Topladığınız mektuplar, kulak misafiri olduğunuz konuşmalar, etraftaki yazıtlar, hemen hemen her şey hikâye kırıntıları barındırıyor ve söylemeye dilim varmasa da resmen oyunun içinde "spoiler" yemeye başlıyorsunuz. Anlatım tekniğindeki ustalık bir yerden sonra yerini, dilini tutamayıp sürprizleri ağzından kaçıran bir çaylaklığa bırakıyor. Oyunun

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ İç içe geçmiş sürükleyici hikâye anlatımı
- ✔ Mitolojinin ve tarihin oyunun bütününe zekice yedirilmesi
- ✔ Haritaların her yanından başka bir detay fışkırması
- ✔ Unutulmaz karakterler
- ✔ Esnek çatışma mekanikleri ve silahların kullanımı
- ✔ Oyunun bütününde hissedilen yoğun atmosfer
- ✖ Oyunun ortalarından itibaren hikâyenin sonu tahmin edilebiliyor
- ✖ Oyun geniş de olsa sınırlarını çok açık ediyor



Sessiz ve sinsice…

ilk saatlerinde yükselen tansiyon ve merak hissi bir yerden sonra kayboluyor haliyle. Aslına bakarsanız özellikle etrafta bulduğunuz mektuplar son derece iyi bir dille yazılmış ve teker teker okunduklarında hikâyeye dair merakınızı besleyen şeyler… Ama bir yerden sonra parçaların biraz hızlı birleştiğini fark ediyorsunuz ve "dur, gösterme!" demeye kalmadan resmin bütününü karşınızda buluyorsunuz. Keşke senaristler biraz daha ketum davransalarmış.

Diğer yandan hikâyeye tutturulmuş karakterlere diyecek yok. Bu konuda senaryo ekibinin ellerinden öpmek lazım. Özellikle Endurance mürettebatının her bir üyesi için ayrı oyun yapılsa yeridir. Lara'nın akıl hocası Conrad Roth, ayyaş İskoç Angus Grimaldi, süper geek Alex Weiss, aşçı goril Jonah Maiava, hırslı arkeolog ve kazı başkanı Dr. James Whitman, belgesel yapımcısı Samantha Nishimura, eski polis Joslin Reyes son derece hatırda kalıcı ve hikâye içinde önemli roller üstlenen harika karakterler. Hikâye kendini açık etmeye başladıkça tüm bu karakterlerin arka planına dair daha fazla detay öğrenmeye başlıyorsunuz. Umuyorum oyunun indirilebilir içeriği bu karakterler ve Endurance'ın yolculuğu hakkında daha fazla detay sunacak. Oyunun ilerleyen bölümlerinde karakterler gittikçe daha da ilginç haller almaya başlıyor. Şimdi spoiler verip tadınızı kaçırmayayım ama kötü karakterler de en az Endurance mürettebatı kadar, hatta daha ilginçler… Hikâye boyunca özellikle Conrad Roth ile irtibat halinde kalıp adanın çeşitli yerlerine dağılan ekibinizi bir arada tutmaya çalışıyorsunuz ama işlerin giderek daha da sarpa sardığını söylemem sizin için sürpriz olmaz.

Elbette oyunun bir de multiplayer modu var… Biz oyunu incelerken henüz piyasaya çıkmadığından sunucular bomboştu ancak bir seçenek dikkatimi çekti: Dörde dört, hayatta kalanlar ve yağmacılar olarak takımlara ayrılıyorsunuz. Ardından etraftaki sağlık ekipmanlarını kampınıza taşımaya çalışıyorsunuz ancak düşmanlarınıza girişmek yerine onlara tuzaklar hazırlayabiliyor ve onları gafil avlayabiliyorsunuz. Deneyemedim ama içimde uhde kaldığı da bir gerçek. Bu denli yoğun tek kişilik hikâyenin üzerine hoş bir sos olmuş.


Ateş çoğu kez yolunuzu açan bir anahtar…

SEN BENİMSİN LARA'M

Burada bir şeye dikkatinizi çekmek istiyorum: Oyun tarihinin ilk üç boyutlu oyunlarından, aksiyon-macera türünde sayısız oyunun önünü açan türün ilk örneklerinden birinden bahsediyoruz. Crystal Dynamics'in işi hiç de kolay değildi. Türün karakteristik özelliklerini korumaları, artık eskimiş bir markanın önünü açmaları ama aynı zamanda bu markanın ağırlığının altında ezilmemeleri gerekiyordu. Elbette ki tüm bunları yaparken bir yandan da artık bu türü çok daha ilerilere taşımış oyunların da aşağısında kalmamaları icap ediyordu. Crystal Dynamics tüm bunları yapmış. Hem de başarıyla… Ve neredeyse bir klasik çıkarmışlar ortaya… ama "neredeyse"… Hikâye detayları biraz daha serinkanlı aktarılsa, oyunun sınırları biraz daha az belirgin olsa klasik damgası yemesi işten bile değildi. Ancak bu haliyle dâhi geçmiş tüm *Tomb Raider* oyunlarının üzerine çıkan, seriye bambaşka bir hava katan tadına doyulmaz bir oyun olmuş. *Tomb Raider*'ı ilk oynadığımda daha 14 yaşında bir velettim. Bugün Lara'yla tekrar buluşmak çok daha anlamlı oldu benim için… Her zaman güzeldin, yaşlandıkça gençleştin Lara…

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

Lara Croft'u tozlu lahitinden çıkarıp tekrar gün ışığına kavuşturan gizem dolu eşsiz bir macera.

8,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Tür: Aksiyon-Macera **Yapım:** Crystal Dynamics **Dağıtım:** Square Enix / Tiglon **Kutulu Fiyatı:** 178TL **Dijital İndirme:** 90 TL (PC - Playstore) **Yaş Sınırı:** +18 **Dahası İçin:** tombraider.com


Lara'nın yalnızlığının farkına vardığı ilk an…

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

KOJIMA USÜLLERİNE GÖRE KESİLMİŞTİR! - VOLKAN TURAN

PlayStation'da *Metal Gear Solid*'i ilk gördüğüm günü, oyunu oynayan arkadaşımı izlerken aklımdan geçenleri hatırlıyorum da, hâlâ kendimden utanıyorum: "Ya böyle saklan saklan, bu ne sıkıcı oyundur kim bilir he! Yok mu aksiyon?" gibi tuhaf, anlamsız sesler çıkaran bir parazitti zihnimi kurcalayan. Tabii sonradan kendim oynamaya başlayınca rüyalarımda *MGS* görecek kadar delisi olmuştum. *Metal Gear*'ın pek çok şekilde tarif edilebileceğini ama o şekillerden birinin *"soluksuz aksiyon"* olmadığını o günlerde öğrenmiştim. Ama evrenin farklı bir köşesinde bu ihtimal de hayal ediliyormuş... İşte *Metal Gear Rising: Revengeance* (*MGRR*) bu hayalin mahsulü. Oyun, efsane serinin değişime ne kadar açık olduğunu gösterirken gözden düşmüş bir karakterinin bugün nasıl kahraman olabileceğinin dersini de çok net veriyor.

BEYAZ ŞEYTAN SAHAYA İNİYOR!

MGS2'de Kojima'nın kulaklarını bol bol çınlatan Jack, yani Raiden'ın *MGS4*'te geri dönüp ağzımızın suyunu nasıl akıttığını hatırlarsınız. İnsanüstü hızıyla ve çok keskin kılıçlarıyla MG Ray'leri nasıl da elma gibi doğramıştı, hâlâ gözümüzün önünde. İşte o sahneler *MGRR*'nin temelini oluşturuyor.

Rising, *MGS4*'ün dört sene sonrasında, 2018'de geçiyor. Raiden artık öfkesini bastırmış, daha insancıl, şefkatli, babacan, ince espriler yapabilen bir karaktere dönüşmüş. PMC Maverick Enterprises adlı özel koruma şirketinde aktif şekilde çalışıyor. Maverick'in en büyük rakibi Desperado Enterprises da boş durmuyor ve Raiden görevdeyken Afrika'da bir dizi suikast sonucu olası bir savaşın ilk kıvılcımını çakıyor. Biz de kılıcımızı bileyip dönere girişiyoruz...

Bayonetta ve *Vanquish* hayranı bir oyuncu olarak, *MGRR*'den konu bakımından fazla bir beklentim yoktu çünkü Raiden'ın *MGS2*'den sonraki değişimini konu almayacağı belliydi. Ama hiç de güdük bir hikâye olmadı karşıma çıkan. Hatta aksiyon oyunlarının ortalamasını yükseltecek kadar iyi bir hikâye var *Rising*'de. *MGS*'lerdeki uzun diyaloglar, Codec konuşmaları *Rising*'de de boş geçilmemiş. İnsan koruma görevi kısa bir süre sonra tüm güçsüz insanları korumaya dönüşüyor. Çocukların kaçırılıp beyinlerinin nano-robotlarda kullanılması, organ ticareti derken kendimizi uluslararası bir savaşın ortasında buluyoruz. Savaş tüccarları sahneye çıkıyor; gündemi takip edenlere yabancı gelmeyecek şeyler söylüyorlar. Bir tarafta kötülüğün temsilcileri, bir tarafta haklının yanında olan Raiden, kısa bir süre sonra büyük bir kafa karışıklığıyla yüzleşerek oyunun farklı yönlere sapmasına neden oluyor. Bol bol politika, bol bol felsefe dinleyeceksiniz *MGRR*'de. Asya'nın Batı'ya bakışına dair fikirler bulacaksınız. Hani "*MGS4*'te bu kadar ciddiyet yoktu" desek yeridir. Araya komik sahneler de yazılmış ama belli ki Kojima hikâye akışından diyaloglara kadar projenin içindeymiş. Aksiyonu kesip bol bol Codec anlatmak kim, Platinum Games kim yoksa...

YILDIRIM DEŞEN JACK!

Ama muhabbeti bırakıp aksiyona girdiğimizde kontrolün Platinum Games'de olduğu anlaşılıyor. Yıldırım hızında gerçekleşen dövüşler *DmC*'nin biraz daha Japonlusu diyebiliriz. Kombo yapmak karışık değil; iki atak tuşunuz var ve satın aldığınız yeteneklere, seçtiğiniz kılıçlara göre hareketleriniz değişim gösteriyor. L1'e basılı tutarken Kare'ye üç kere basayım, geri çekeyim R1'e basayım, iki kere üçgen yaparken de felç geçireyim gibi şeyler *MGRR*'de yok (iyi ki). Yer-hava komboları buna rağmen oldukça şık ve doyurucu. *Rising* ilk duyurulduğundan beri temayı "kesmek" üzerine kurduğunu gösteriyordu bildiğiniz gibi. Bunun oyundaki karşılığıysa Blade Mode. Zamanı yavaşlattığımız bu ekranda kılıcımızın açısını seçebiliyor ve son sürat kesme işlemine girişebiliyoruz. Dilerseniz sağ analog çubukla, dilerseniz Kare, Üçgen tuşlarıyla kuşbaşınızı hazırlayabilirsiniz. Oyunun sonuna denk yüzlerce kez Blade Mode kullanacak ve hiç mi hiç sıkılmayacaksınız. Düşman yavaş çekimde aşağı düşerken, altından kayarak onlarca parçaya ayırmak, içinden çıkanları toplamak filan garip duygular uyandırıyor insanda. Hatta ben bir ara karton kutuları keserken buldum kendimi, o derece havaya giriyorsunuz. Bununla da bitmiyor

EN GÜZEL YERİ...

- Oyunu bitirmediyseniz okumamanızda fayda var! -

Raiden'ın Monsoon ile dövüşmeye başlamadan önce söylediklerine ikna olması, kafayı bir anda sıyırıp acı hissetme özelliğini açması, yaralı halde kötülük kokan bir kahkaha patlatıp kırmızı kırmızı parlaması... İşte oyunda fena halde afalladığım ve büyük zevk aldığım yer burasıydı.






Zangeki moduna geçip fırçanızla tablo yapar gibi sanatınızı konuşturabilirsiniz!

yeteneğiniz elbette. Ninja Run adında, yıldırım hızında koştuğunuz bir yeteneğiniz var, bu esnada kurşunlara Jedi kıvamında karşılık verebiliyorsunuz. Füzeler hızınıza yetişemiyor ve her yere otomatik tırmanabiliyorsunuz.

İşiniz çok kolaylaşıyor olsa da unutmayın ki *MGRR* bir Japon oyunu ve hiç kolay değil; *DmC* gibi "Avrupalı olalım biraz" derdi yok. Örneğin oyunda gard alma tuşu yok. Düşman ataklarını parry yaparak savuşturmanız gerekiyor, yani size hangi açıdan saldırı geliyorsa o istikamete atak yapmalısınız. Eğer tam zamanında yapmazsanız Raiden saldıracağım derken karşı hamleyi yiyecek. Rakibe yapışıp sürekli kombo yapabildiğiniz, havaya atıp dakikalarca artistik hareketler sıralayabileceğiniz yetenekleriniz de yok (gerek de yok zaten). Yani Raiden bir Dante, Kratos veya Bayonetta değil, ama hepsinden daha ölümcül. Düşmanların içindeki güç ünitesini alabilirseniz tüm enerjiniz ve gücünüz doluyor mesela. Etrafta o yüzden çok sağlık paketi yok. Mavi (kırmızı) gücünüz Blade Mode süresini belirlese de oyunun ortasında alacağınız Ripper modu da kendisinden sorulur. Kılıcıyla kesemeyeceği yok ve çelikten daha sağlam zırhını delebilecek saldırı tanımıyor.

PATRON, BÖLÜM SONUNDA GELİR

MGS4'te de gördüğümüz silahlı yaya askerler, Dwarf Gekko'lar, MG Ray'ler derken asıl probleminiz ve keyif kaynağınız oyunun bossları oluyor *MGRR*'de. Özenle tasarlanmış dört ana düşmanınız, bir oyun sonu boss'u, dört tane de iri makineyle kapışacaksınız. Her biri klasik Japon oyunlarında olduğu gibi "açıklarımı keşfet, oradan saldır ama sabırlı ol" kafasında işliyor. Hiçbirine gözünüz kapalı dalamıyorsunuz, oracıkta işinizi bitiyorlar. Şahsen ben boss keşfetmeyi pek sevdiğimden, oyunun sonu hariç, durumdan gayet memnundum. Zor seviyorsanız bence siz de tatlı tatlı küfrederken pek keyif alacaksınız.

Tamam, kesmek önemli, ama bir oyunu tek başına kurtarmaya yetmez. Platinum Games ve Kojima Prod. da bunun farkında olduğundan hem oyun içine hem de dışına güzel, minik süsler yerleştirmiş. Örneğin dekorlara bakmak ayrı bir keyif (kesmek ayrı bir keyif). Haritanın tüm köşelerine gidip VR görevlerini açmak ayrı güzel (sonra bu görevleri oyun bitince oynayabiliyorsunuz, mutlaka göz atın). Oyundaki bazı gizleri bulunca, zorluk seviyesini yükseltince de yeni silahlara sahip olabiliyorsunuz. Düşmanların sol kolundan aldığınız yeşil bilgiler de çeşitli güçlendiriciler olarak geri dönüyor ki tadından yenmez (kol bu, nasıl yensin!). Oyundaki geliştirme sistemi çok başarılı sayılmaz, hiç kasmasanız bile tank gibi ilerliyorsunuz. Size önerim; enerjinizi yükseltin, ana silahınızın hasarını artırın, tüm yeteneklerini alın ve Mistral ganimeti grup indirimi yapan L'Etranger'a abanın. Sonra kimse tutamaz sizi. Ama yok, ben gizli gizli ilerlerim diyorsanız da önünüzde engel yok. Karton kutu veya varil emrinize amade. *MGS* oynar gibi radara baka baka düşmanlar arasından kolayca kaçıyorsunuz; ama yakaladıklarında emin olun acısını çıkarıyorlar. Bu oyunda "gizli gizli ilerleyeyim" olayı, *MGS* hayranlarına küçük bir jest sadece, esas yol değil.

CODEC'LERE GELESİN RAIDEN!

Platinum Games ve Kojima el ele verip bir zamanların sütlaç çocuğu Raiden'ı güzel bir yola sokmuş, orası çok belli ama "mükemmel"in yanına yaklaşamıyor proje. Kamera açıları yüzünden deliriyor, kestiğiniz parçaların arasında kalıyor, anlamsızca parry yapamıyor, diyaloglardan sıkılıyor, felsefesinde boğuluyorsunuz. Nispeten de kısa sürüyor. Kojima devam oyunu yapmak istediğini belirtti *MGR*'ye, bu sefer tarihe geçmedi belki oyun ama gelecek sefer çok ciddi karpuz işine girişebiliriz gibime geliyor.



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Dibine kadar aksiyonu! ✓ Bossları
- ✓ Karanında Metal Gear atmosferi
- ✗ Çerezlik düşmanların yap zekaları
- ✗ Kamera gibi teknik sorunların can sıkması ✗ Karakter derinliğinin olmaması

DmC > Bayonetta > MGR:R



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Tam zamanında geldin Rising. Elimizin altında kesecek başka bir şeyler olsa, seni daha az sevebilirdik.

8,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl


Emin olun kapışacağınız en büyük Ray bu değil.

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Platinum Games → **Dağıtım:** Konami/Aral → **Kutulu Fiyatı:** 162 TL → **Dijital İndirme:** Yok
→ **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** konami.jp/mgr

HITMAN HD TRILOGY

ESKİDEN HER ŞEYİN BİR YOLU YORDAMI VARDI - TURGUT UÇ

2013 YILINDA *HITMAN* HAKKINDA bir şeyler yazıyor olmak cidden güç bir durum. Çünkü bahsettiğimiz oyun, günümüz istek ve arzularına boyun eğmiş bir *Hitman* değil. "*Assassin's Creed* çok süper bi suikast oyunu olm" diyen yeni nesil oyuncu kitlesine derdimi anlatmakta zorlanacağımı hissediyorum şu anda. Ben şimdi kalksam ve "Gerçek suikast oyunu *Hitman*'dir ve Ajan 47 bu işin piridir" desem bana hangisi inanır? Square Enix ile konuştum, onlar da durumun farkında. Zaten benim fikirlerim sahipsiz kalmasın, sırtını yaslayacağı bir dayanak olsun diye çıkarmışlar bu oyunu; gerçek "Assassin" kimmiş herkes görsün diye...

HÂLÂ MI?

2006 yılında çıkan Hitman: Blood Money'i, PAL Xbox 360 konsollarında oynamak isteyenler biraz hayal kırıklığına uğramıştı. Çünkü oyun, PAL 50 görüntü ayarlarında çalışmıyordu. Yıl 2013 ve sorun hâlâ devam ediyor. Adamlar orijinaline çok sadık kalmışlar abi... (Çözüm için: tinyurl.com/dyeyxoz)

Görevi aldığımız, gerekli teçhizatı seçtiğimiz, bölgeye gidip araştırma yaptığımız, kimseye yakalanmadan hedefe ulaşmaya çalıştığımız ve sonunda en tepedeki adamı öldürüp hiçbir şey olmamış gibi ortamdan uzaklaştığımız dönemi hatırlayanlar beni iyi anlayacaktır. *Hitman* serisinin bu kadar popüler olmasını sağlayan unsurlar tam olarak bunlardı. Ajan 47, silahından çok zekâsına güvenen bir adam olduğu için bu kadar özeldi. İlk oyunundan itibaren gizlilik odaklı bir yapım olsa da bulmacalar asla hafife alınmazdı *Hitman*'de, göstermelik değillerdi. Hedefe ulaşma yolunda az mı plan yaptık, görünmeyeceğim diye az mı takla attık, Ajan 47'nin saçları bunları düşünmekten dökülmedi mi? *Hitman HD Trilogy*, barındırdığı her şeyin ötesinde bunları hatırlattığı için eli öpülesi bir oyun...


Omzunda o kadar yıldız olan bir komutanı Türkiye'de tanıma bakalım ne oluyor? Adamdan kan alırlar, kan!

HD GÖRMESEK İNANACAĞIZ HA!

Ancak maalesef elinin öpülme nedeni sadece bu değil. Çünkü her ne kadar adında bir "HD" geçiyor olsa da tüm iyi niyetimle bunun sadece bir kaza sonucu olduğuna, yapımcı firmadan birinin oyunun ismini yazarken elinin klavyeye çarptığı için araya bir HD lafı girdiğine inanıyorum.

Silent Assassin, *Contracts* ve *Blood Money*'den oluşuyor *Hitman Trilogy* ve özellikle üzerinden 10 sene geçmiş olan *Silent Assassin* yaşını fazlasıyla belli ediyor. Pakette yalnızca ilk Hitman oyunu olan *Codename 47* bulunmuyor ama bu bir eksiklik değil çünkü zaten üçüncü oyun *Contracts*, *Codename 47*'nin pek çok bölümünü de içeriyor. Oyunları sırayla oynadığınızda elbette ki görsel anlamda bir gelişme görüyorsunuz ancak bu gelişme 2002 ile 2006 arasında yaşanan gelişme kadar. Yani sonraki yedi senenin getirdiklerini hissetmeniz çok olası değil. Tabii ki daha yumuşak hatlara sahip, tabii ki biraz daha anlaşılır ancak asla "HD" denecek durumda değil...

Madem görsel anlamda beklediğimizi alamıyoruz, e öyleyse bu paketi neden satın alalım ki?

Görsel anlamda bir gelişme görüyorsunuz ancak bu gelişme 2002 ile 2006 arasında yaşanan gelişme kadar, asla "HD" denecek durumda değil

Güzel soru, kutlarım. Zira grafik kalitesi açısından bugünü yakalayamadığı gibi paketteki oyunlara eklenmiş ekstra bir içerik de yok. Aynı görevler, aynı materyaller... Yeni bir mod ekleme zahmetine dahi girilmemiş. Trilogy ile sahip olacağınız yegâne ekstralar PS3 ve Xbox 360 için eklenmiş başarımlar ve *Absolution*'ı ön sipariş verenlere hediye edilen Sniper Challenge DLC'si olacak. Tüm bunlara rağmen bence almaya değer bir paket bu. Çünkü...

En basitinden, gelmiş geçmiş en iyi suikast oyunları hâlâ bunlar. Bir kişinin dahi ruhu duymadan hedefinizi öldürebileceğiniz toplamda 40 bölüme sahip oluyorsunuz. Günümüzde bu hissi verebilen bir oyun daha yok maalesef. Tamam, özellikle *Silent Assassin* ve *Contracts* için oynanış mekanikleri fazlasıyla saçmalık içeriyor. Tamamen tanınmayacak hale gelmeniz sağlayan bir kıyafet giymenize rağmen bir saniyeliğine koşma gafletinde bulundunuz diye üzerinize kurşun yağabiliyor mesela. Önünüzdeki adama olması gerekenden 1mm daha fazla yaklaştınız diye bütün soyağacınızı ortaya dökebiliyor düşmanlar, bunun da farkındayım. Ancak bütün bunlar, hepsinin enfes oyunlar olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Hele ki *Blood Money*. Şu gün bile oynadığınızda neden hâlâ türünün en iyi oyunu olduğunu bir kez daha anlıyorsunuz.

KELİNE KURBAN OLDUĞUMUN

Ama siz benim gibi bir psikopat değilseniz ve üç oyunu da halihazırda oynamışsanız açıkçası *Hitman HD Trilogy*'yi almak için hiçbir sebebiniz yok. Oyunları oynamışsınızdır fakat elinizde bulunmuyordur; o zaman hem geçmişi yâd etmek hem de arşiv yapmak için güzel bir seçenek. Bu üç oyunu oynamamışsınızdır... Bak, bu tip durumlarda sinirleniyorum ben ve Serpil müdahale etmek zorunda kalıyor. Ne ben sinirleneyim ne o beni dürtmek zorunda kalsın, ha, ne dersiniz? Yani hâlâ oynamadıysanız durmayın tabii ki, alın oynayın. Ondan sonra vay efendim Altair ne güzel çatılardan zıplıyor, aman efendim Ezio ne de güzel arkadan bıçaklıyor diyor musunuz bakalım... Çömelemeyen Assassin mi olur be?



Ajan 47'nin namlusunun ucundaysanız, dünya üzerindeki karbondioksit miktarına son kez katkıda bulunuyorsunuz demektir.



Blood Money



>

Contracts



>

Silent Assassin



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Gelmiş geçmiş en iyi suikast oyunları
- ✓ Sniper Challenge
- ✗ HD sıfatının hakkını veremiyor
- ✗ Ekstra içerik anlamında oldukça zayıf



→ **Yapım:** IO Interactive → **Dağıtım:** Square Enix/Tiglon → **Kutulu Fiyatı:** 85 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Bilgi İçin:** hitman.wikia.com

SON KARAR

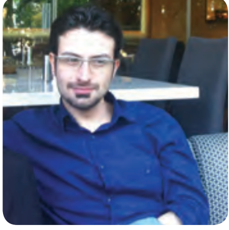
Kategori	Puan
Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

İçerdiği oyunlar enfes olsa da paket olarak pek bir anlamsız.

6,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

"İMPARATORUN AVUKATLARI İÇİN!"

Games Workshop'ı severim. Bize Warhammer/Warhammer 40K gibi sağlam bir evren, müthiş romanlar ve masa üstü strateji kazandırdığı için. Şirkete olan sempatimde, yurtdışında ziyaret ettiğim Games Workshop dükkanlarında gördüğüm çalışanların bilgi ve ilgi seviyesinin de etkisi büyük. Fakat bu ay Kotaku'da yukarıdaki başlıkla okuduğum haber resmen antipatikti. Olay özetle şu şekilde: MCA Hogarth adında bir yazarın "Spots The Space Marine" adındaki romanı Amazon'da yayılanır. Games Workshop da Amazon'a bir yazı göndererek kendi fikri mülkünün tecavüze uğradığını belirtir ve kitabın kaldırılmasını ister. Amazon kısa bir zaman öncesine kadar kitabı erişime kapatmış olur.

Kitapta "Adeptus Astartes" gibi W40K'ya mal olmuş bir terim olsa kabulümüz; fakat taa 1930'larda bilimkurgu üstadı Robert A. Heinlein'in Starship Troopers romanında kullandığı bir terimin üstüne ufak ufak gözdağları vererek yatmak abesle iştigaldir. Tamam, masa üstü oyununun çekirdeğini Space Marine oluşturuyor, başarılı bilgisayar oyunları var ki zaten birinin adı Space Marine. Peki adama sormazlar mı Alien'daki askerler neydi, Doom'da "United States Space Marine Corps" birliğinde değil miydik diye? Yarın bir gün Disney çıkıp içinde lazer silahı ve uzay gemisi geçen kitapları toplatırsa ne yapacaksın? Biz burada yeni bir Dawn of War hayali ile romanlarını okuyalım, figürlerine bakıp iç geçirelim; GW ise isim hakkı davaları ile uğraşsın.



STARCRAFT UNIVERSE, BLIZZARD'DAN ONAYI KAPTI

World of StarCraft olarak da bilinen StarCraft II devasa online mod projesi ***StarCraft Universe*** Battle.net'deki Blizzard onaylı StarCraft II modları arasında yerini aldı. Modun amacı WoW'daki raid ve Arena PvP deneyimini, bir dizi custom map ile olabildiğince StarCraft evrenine uyarlamak.

WoS projesi 2011'de Blizzard tarafından durdurulduktan sonra yapımcı ekip moralini bozmamış ve oyunu geliştirmeye devam etmişti. İki yılın sonunda Blizzard'dan onaylar alındı ve ***StarCraft Universe: Chronicles of Fate*** adıyla hayata geçti. Yapımcılar bu zaman zarfında tahminlerimizin ötesinde bir iş çıkarmışlar. 40 ayrı hazır karakterin yanı sıra karakterimizi özelleştirerek başlayabileceğimiz mod, denge ve sağlamlık testleri tamamlandıktan sonra tek kişilik halden boss raid'leri aşamasına geçecek. SCU'da farklı karakterler seçtiğimizde farklı diyalog seçeneklerimiz de olacak. SCU'nun müziklerinde ise Castle Crashers'ın müziklerini hazırlayan David Orr'un imzası bulunmakta. SCU StarCraft II'yi şimdiden bambaşka hale dönüştürmüş. Blizzard'dan izin alıncaya kadar geçen iki yılda neler oldu bilinmez fakat bu sürenin moda yaradığı kesin. Çalışmak için orijinal sürüm StarCraft II isteyen SCU'ya resmi web sitesi upheavalarts.com/starcraftuniverse'den göz atabilirsiniz.





DIABLO III'TE ARBEDE VAR

Diablo III nihayet mini PvP sistemi "Brawling"e (kavga/arbede) kavuştu. Şehir merkezindeki Nek the Brawler ile konuşarak gidebileceğiniz kavga haritalarında 2 ila 4 kişi herkes tek olacak şekilde kapışabiliyor. Şimdilik herhangi bir getirisi olmayan sistem Diablo III sever arkadaşlara hava atmak için ideal. Geç gelen güncelleme Diablo I-II'deki kulak topladığımız günlerin eğlencesinden henüz uzak olsa da zamanla daha kapsamlı ve daha iyi olacaktır. Yeni yamanın yanında gelen yeniliklerle Blizzard'ın oyuncuların AH'den çok oyunda vakit geçirmesi için birtakım düzenlemelere gittiğini de görüyoruz. Oyuncuların kendi oluşturdukları eşyaların hesaba bağlanması bu değişikliklerden biri. Diablo III forumlarındaki "Ask a Dev" başlığı altında tartışmalara neden olan bu değişikliğin arka planıyla ilgili oyun tasarım şefi Andrew Chambers şunları söylüyor: *"Oyuncular eşyalarının kendilerine ait olduğunu hissetmek isterler, kiraladıklarını değil."* Tasarımcı Travis Day ise *"Bu değişikliğin nedeni oyunculara AH'den çok oyun içinde vakit geçirme konusunda teşvik etmek"* diyor. Blizzard'ın oyunu geliştirdiği 8 sene boyunca AH-Gerçek Paralı AH ve oyun içi eşya üretimi (Crafting) arasındaki dengeyi oturtamamış olması üzücü.

ASLA "KIŞA ASLA" DEME

Bir gün sıkı bir F2P'ci olursam bunun sebebi ya çok sevdiğim oyun evrenlerinin ya da sevdiğim yapımcıların buraya geçmesi olacak. Cryptic Studios'un (City of Heroes, Champions, Star Trek Online) ***Neverwinter'ı*** bu açıdan her iki seçeneği de sağlıyor gibi. ***Neverwinter'da***, Dungeons&Dragons 4. Sürüm kuralları elden geçirilerek aksiyon dozunun artırılmasıyla son halini bulan bir sistem kullanılıyor. D&D 4th zaten tank, healer ve DPS tipi görevlendirmeleriyle online oyun olmaya göz kırpan bir sistem olduğundan Cryptic çok zorlanmamış olsa gerek. Masa üstü oyuncuları Neverwinter'da at-will power'ları fare tuşlarında ve encounter'ları Q ve R tuşlarında görünce yadırgamayacaklardır. Cooldown'lar ve daily özellikler de tanıdıklardan zaten.

Neverwinter açılışından itibaren kutusuz ve aylık ücretin olmadığı bir online F2P olacak. Oyun bir devasa online değil, 5 kişilik grubunuzla zindan turlayarak Unutulmuş Diyarlar'da kendi maceranızı yaşayacağınız kooperatif bir aksiyon RYO olacak. Bu oyun tipi bence Diyarlar'a çok daha uygun. Oyunda iş birliği bir D&D masaüstü oyunundaki kadar önemli olacak. Kimsenin kahraman olarak sivrilmediği, kendine düşeni yaptıkça grubun hayatta kalacağı bir sistem bu. Bu nedenle mutluyum.

Not: Oyun çıkmadan önce imkanınız varsa R.A Salvatore'un Neverwinter serisini okumanızı tavsiye ederim.



THE ELDER SCROLLS ONLINE'DA **ELLER CEPTE**

Zenimax Online'ın açıklamasına göre The Elder Scrolls Online'ın birinci şahıs görüş açısında ellerimizi ve silahlarımızı göremeyeceğiz; en azından şimdilik. Oyun direktörü Matt Firor, DigitalSpy'a verdiği röportajda şöyle diyor: "ESO'da yaratıklar 360 derecelik bir açıda spawn olabilir, özellikle de PvP sırasında. Birçok durumda bu sonucun zafer ya da mağlubiyet olmasını etkileyecek." Firor Elder Scrolls'un ruhunda birinci şahıs görüş açısı olsa da bu nedenle üçüncü şahısta oynamamızı tavsiye ediyor.



AYIN MUTLULUĞU

Bu haberin burada yeri yok belki de. Fakat Square Enix'in ***Legacy of Kain*** fikri mülküyle ilgili web domain'leri almış olmasını kutlamadan edemedim. Oyun dünyasının en sağlam hikayelerinden biri bir köşede çürüyüp gitmemeliydi. Bunun kutlaması bitsin, Monolith'in Blood'ının dönüşünü kut…ouppps… :)



ON DÖRDÜNCÜ SON FANTEZİ

Siz bu satırları okuduğunuz sırada Final Fantasy 14 Online: A Realm Reborn'un kapalı betası başlamış olacak. Toplam 1 ila 4'er haftadan oluşacak dört adımı olacak her beta test boyunca daha fazla dünya oyunculara açılacak. 3. adımda PS3 testi başlayacağından şu an en dikkat çekici olan o. İlk betada ise 3. seviyeye kadar oynamak ve Gridania bölgesini görmek mümkün olacak.



STEAM LINUX YAYINDA

Geçenlerde haberini yaptığımız Steam for Linux nihayet hayata geçti. Steam'in Big Picture gibi yeni özelliklerini de içeren güncel Linux sürümünü Ubuntu Software Center'dan edinebilirsiniz. Daha ötesi Linux sürümü şerefine Linux destekli oyun indirimlerinden faydalanabilirsiniz.





SAYILARLA **GUILD WARS 2** GELİRLERİ

MMORPG.com'da yayınlanan bir habere göre;

- Guild Wars 2 geçtiğimiz yıl 2,9 milyon kutu satılmış.
- Oyunun ek paketi bu sene içerisinde çıkacak.
- Çin'de bu sene resmi satışı başlayacak.
- Gerçek parayla alınan oyun içi mücevherler bölgelere göre oyun gelirinin %20-50'sini oluşturuyormuş.
- Oyun içi dükkanlardaki mikro işlemlerden senelik 90 ila 225M USD arası ek gelir bekleniyormuş.



DUNGEONS & DRAGONS

Neverwinter

UNUTULMUŞ DİYARLAR'A FARKLI BİR YOLCULUK -NURETTİN TAN

DIABLO III ÇIKTIĞINDAN BERİ doğru düzgün fantastik kurgu tabanlı oyun oynamadım. O yüzden Perfect World'ün *Neverwinter*'ı hazırladığı haberini alınca, bir de oyunun DVO olduğunu duyunca sevinçten elim ayağım titredi. Oyunun sitesine girdiğimde, hafta sonları açılan betaya katılma şerefine erişmenin, gayet yüksek fiyata satılan özel paketlerden birine ön sipariş vererek mümkün olabildiğini gördüm, boynumu büktüm (paketlerden biri 200, diğeri ise 60 dolar, ve evet yanlış okumadınız). "N'apalım, oyunun tam sürümü çıkınca 20 dolara Standart Paket'i alırım artık" derken Serpil'in "Neverwinter basın özel beta key'ini ister misin?" e-postasını gördüğümde keşke o an başka bir şey dileseydim diye aklımdan geçirdim.

Bu sıkıcı mini hikâyeyi oyunun paket fiyatlarından haberiniz olsun diye anlattım. Paketlerin bu kadar uçuk fiyatlara sahip olmasının nedeni içinden bir kamyon hediye çıkması, elbette hepsi dijital ama Forgotten Realms hayranlarının kolay kolay hayır diyemeyeceği şeyler. Dediğim gibi ben basına özel betasını oynadım ve oynadığım tarihte beta hakkını kazanmış oyuncular olmadığı için koca dünyada tek başıma at koşturdum, serserilik yaptım. Dolayısıyla bir raid ya da PvP tecrübem olmadı. Oyunun tam sürümü çıktığı zaman daha detaylı bir incelemesini yapacağımız için şimdilik *Neverwinter*'in temel detayları hakkında izlenimlerimi paylaşacağım.

Yukarıda da dediğim gibi *Neverwinter* AD&D'nin Forgotten Realms olarak isimlendirdiği bir oyun seti. Türkçeye "Unutulmuş Diyarlar" olarak çevrilen ve birçoğunuzun severek okuduğu Drizzt'in maceralarının geçtiği dünya. Özenle yaratılmış ve ünlü bir dünya olduğu için Unutulmuş Diyarlar tam anlamıyla ayrıntı cennetidir. Fantastik oyunları sevenlerin macera peşinde koşmak isteyeceği bir fırsatlar ve tehlikeler diyarı. Ve *Neverwinter*, bizi bu dünyanın bir parçası olmaya çağırıyor.



ÇÜNKÜ MAKYAJ ÖNEMLİDİR

İlk olarak RYO'ların vazgeçilmezlerinden karakter yaratma ekranına göz atalım. Karakter yaratma ekranı hem çok detaylı hem de bir o kadar



ÇİNLİLERDEN OYUN SEKTÖRÜNE FENG- SHUI TAKTİKLERİ

Perfect World, 2004'te kurulan Çin kökenli bir firma. Oyunlarında bir çeşit imza gibi Çin motifleri bulundurmayı seviyor. Neverwinter'ın bu kadar hack&slash olmasının nedeninin de bu olduğunu düşünüyorum. Runic Games'in çoğunluğunu elinde bulunduran ve gün geçtikçe yükselen bir firma haline gelen Perfect World son olarak Cryptic Studios'u tamamen satın aldı. Neverwinter ilk olarak 2011 E3'te duyurulmuştu ama Cryptic'in el değiştirmesi yüzünden oyunun çıkış tarihi sürekli ileriye atıldı. Oyuna Perfect World el attıktan sonra co-op oyun sistemi üzerine kurulacak Neverwinter'ın tarzını tamamen değiştirerek DVO olacağını duyurdu (iyi de etti). Son olarak oyunu eksiksiz çıkarmak istediklerini belirterek çıkış tarihini 2013'e kadar uzattılar.



NE İYİ NE KÖTÜ?

Oyun henüz son haline ulaşmadığı için tam bir değerlendirme yapmak için erken. Ama beta aşamasını şöyle özetleyebiliriz:

- ✔ Dünya çok ayrıntılı işlenmiş
- ✔ Unutulmuş Diyarlar
- ✔ Derinlemesine karakter yaratma seçenekleri
- ✔ Sürekli bir macera
- ✖ Hack&slash mekaniği (bana göre kötü, başkaları sevebilir)
- ✖ Oynadığım haritalar bana biraz çizgisel geldi ama oyunun tümüne bakmadığım için kesin konuşmak yanlış olur.



kullanışlı. Öncelikle Human, Dwarf, Half Elf, Elf, Halfling ve Tiefling arasından ırkımızı seçiyoruz. Eğer bu ekranla fazla zaman kaybetmeyi sevmiyorsanız güzelce hazırlanmış şablonlardan karakterinizi hızla yaratabilirsiniz. Ama karakterin ayrıntıları ile uzun uzadıya uğraşmayı sevenleri de çene genişliğinden göğüs büyüklüğüne kadar ayar yapılabilecek bir estetik menüsü bekliyor. Bir sonraki ekranda, seçeceğimiz sınıflar var. Beta kapsamında sadece üç sınıf seçime açık: Guardian Fighter, Trickster Rogue ve Devout Cleric. Oyunun tam sürümünde bu listeye Control Wizard ve Great Weapon Fighter da eklenecek. Bu ekrandan sonra karakterimizin yetenek zarlarını atıyoruz. Her sınıfın ağırlık vermesi gereken yetenekler belli. Eğer Trickster Rogue iseniz Dexterity'e gitmelisiniz, Devout Cleric'te ise öncelik Wisdom'ın. Bu yüzden en önemli yeteneğinize en yüksek zarı atana kadar burada oyalanmanız gerekiyor. Arta kalan puanları diğer yeteneklere dağıtmak tamamen sizin oyun tarzınıza bağlı. Ben AD&D 3rd Edition neslinden geliyorum ve bana sorarsanız ondan iyisi yoktu, daha sonra çıkan kurallara pek ilgi göstermediğimden tam bilemiyorum ama oyunun kendine daha çok 4th Edition'ı taban aldığını düşünüyorum, neyse. Son olarak karakterin taptığı tanrıyı ve doğduğu yeri seçerek kısa da olsa bir özgeçmiş belirleyebiliyorsunuz. Oyun esnasında rol yapmak isteyecek oyunculara yönelik hazırlanmış karakterin hayat hikâyesini uzun uzun yazabileceğiniz bir bölüm bile var. Kısacası karakter yaratma ekranı arkada çalan müzik olsun, sunduğu detaylar olsun insanı anında oyuna çekiyor. Karakterin ismini verdikten sonra Unutulmuş Diyarlar'a ilk adımı atıyorsunuz (karakterinize soyadı da verebildiğinizi belirtmeden edemeyeceğim).

ŞEYTAN İŞİ

Şehre ayak basıp alıştırma tadındaki ilk görevi yaparken oyunun yapısı beni gayet şaşırttı. Kafanızdan hemen eski *Neverwinter Nights* ya da *Baldur's Gate* altyapısını silin. *Neverwinter*'ı en iyi şekilde şöyle tanımlayabilirim sanırım; 3. şahıs kamerasından oynanan *Diablo* tarzında bir hack & slash. Çünkü ağırlıklı olarak sol tuşa basıp otomatik saldırılar yapıyorsunuz, onun dışında değişik tuşlara atanan yeteneklere basarak özel kabiliyetlerinizi kullanıyorsunuz. Yetenekleri tekrardan kullanmak için belirli bir süre beklemeniz gerekiyor. Büyü ezberleme gibi detaylar tamamen ortadan kalkmış ve oyun kazandığı arcade hava ile hızlı bir tempoya bürünmüş. Masaüstü rol yapma oyun kurallarından alınan çok şey var ama dediğim arcade tarz yüzünden yapıları tamamen değişmiş. Masaüstü oyuna aşina olan arkadaşlar verdiğim örneklerden ne demek istediğimi hemen anlayacaktır. Oyunda "At Will Powers" mevcut, normal kurala sadık kalmış şekilde bunları istediğiniz zaman kullanabiliyorsunuz. "Encounter Powers" denen kavram ise normalde sadece bir savaşta kullanılabilirken oyunda bu özellikler belirli bir süre bekledikten sonra üst üste kullanılabiliyor. Masaüstünde "Daily Powers" günde sadece bir defa kullanılan özellikler iken, oyunda Action Point sayacınızı doldurduğunuzda bu özelliği istediğiniz zaman kullanabiliyorsunuz. Durup düşünmek ya da strateji üretmek pek kullanılmayan kavramlar onun yerine çabuk karar verip hızla özelliklerinizi kullanırsanız kazanabiliyorsunuz. Bunun dışında saldırılardan sağa, sola, ileri ya da geri zıplayarak kaçabiliyorsunuz ve bu bir miktar Stamina yiyor.

Koca şehirde tek başıma anarşik anarşik dolaştığımı söylemiştim. Ama şehir oyunculardan yoksun olmasına rağmen NPC'ler sayesinde o kadar canlı görünüyor ki gezerken hiç sıkılmıyorsunuz. Orada burada koşan çocuklar, mallarını satmaya çalışan tüccarlar... Acayip ayrıntılı ve büyük bir şehir... Hatta o kadar büyük ki yapmak üzere olduğunuz göreve giden yolu aydınlatan (faydalı) parlak çizgi olmasa muhtemelen kaybolursunuz.

Görev gereği gittiğim ufak mahzenler hep tek başıma bitirebildiğim cinsten maceralardı. Bu tip maceralarda canınız otomatik olarak dolmadığı için eğer kendini iyileştiremeyen bir karakterseniz iyileştirme iksirlerine mecburen bel bağlıyorsunuz.

Neverwinter'ın koca bir bölgede geçeceğini ve bu beta bölümünün tam olarak pek bir fikir vermediğini düşündüğümden oyun hakkında iyidir kötüdür diyemiyorum. Evet dövüş mekaniğini sevmedim ama öbür yandan hazırlanan dünyanın ayrıntıları, yetenek seçim sisteminin fazla karmaşık olmayışı, ilginç yeni sınıflar ve değişik özellikler hiç sıkılmadan oynamamı sağladı. Yerim biraz dar olduğu için aldığım notların çoğunu da aktaramadım. Belki de en güzeli, oyun piyasaya çıktığında incelemesini yaparken bunlara değinmek ve son sözü söylemek olacak. Ama şu anki kanaatim oyunun güzel olacağı ve oyuncular tarafından benimseneceği yönünde.



→ **Tür:** DVO RYO → **Yapım:** Cryptic Studios → **Dağıtım:** Perfect World Entertainment → **Kutulu Fiyatı:** Yok
→ **Dijital İndirme:** 200$ (Hero of the North Founder Pack) / 60$ (Guardian of Neverwinter Pack) / 20$ (Neverwinter Starter Kit)
→ **Yaş sınırı:** Belli değil → **Sistem:** Ekonomik → **Dahası için:** nw.perfectworld.com



YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

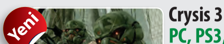
ADETA KENDİNİ KASIM AYI ZANNEDEN BİR ŞUBAT GEÇİRDİK. BU KADAR BÜYÜK YAPIMI YILIN BAŞINDA GÖRMEK NE GÜZEL BİR ŞEYMİŞ! HANGİ BİRİNİ OYNAYACAĞIMIZI ŞAŞIRDIK VALLA!

FPS (First Person Shooter)



FAR CRY 3
PC, PS3, 360

Serinin en iyi, son yılların iyi FPS'si aynı zamanda. İkinci oyunun kısıtlarının hepsinden kurtulmuş, hikaye modu, Co-Op'u ve multiplayer'ıyla tam bir paket haline gelmiş Far Cry 3. Tropik bir adaya düştükten sonra, buranın bir cennet değil, tam tersine delilik, insan ticareti ve şiddetin hüküm sürdüğü bir cehennem olduğunu anlayan kahramanımızın maceraları uzun süre sizinle olacak.



Crysis 3
PC, PS3, 360
Bilgisayarlarımızı inim inim inleten, ama görselliğiyle yeni nesil konsolları aratmayan Crysis 3, kısa senaryosu ve yapay zekâsının yeterince iyi olmamasına rağmen, çok iyi bir FPS.

Call of Duty: Black Ops 2
PC, PS3, 360
Uzun süredir aynı kalıplarla ilerleyen CoD'u kabuğundan çıkartmak için çok uğraşmış Treyarch. Bazılarında başarılı olmuş, bazılarında olamamış. Ama, değişim iyidir.

Halo 4
360
Yeni bir yapımcının ellerinde şekillenen Halo 4, üçlemenin sonundan bayrağı büyük bir maharetle alıp taşımayı başarıyor. 360'ın en iyi oyunlarından biri.

Dishonored
PC, PS3, 360
Thief'in atmosferini ve oynanışını, Half-Life 2'nin mimari güzelliğini alın ve tamamen yeni bir steampunk evreninde bir araya getirin. İşte Dishonored!

Borderlands 2
PC, PS3, 360
FPS'lerini serbest yapılı, bol silahlı, komik ama şiddetli sevenlere tavsiyemiz, Borderlands 2'yi gözü kapalı almanızdır.

Battlefield 3 + DLC'leri
PC, PS3, 360
Tüm zamanların en iyi multiplayer tecrübelerinden birisi Battlefield 3. Düzenli çıkan DLC paketleriyle heyecanını daim tutmayı da beceriyor yapımcılar.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



BALDUR'S GATE: ENHANCED EDITION
PC, iOS

Tüm zamanların en büyük, en önemli rol yapma oyunu Baldur's Gate yeni bir oyuncu nesliyle ilk kez buluşuyor. Yüksek çözünürlüklü grafikleri, bazı hatalardan arındırılmış oynanışı ve gücünüzü çeşitli yaratık gruplarına karşı denemenize izin veren yeni The Black Pits bölümleriyle, 14 yıl öncesinden kopup gelen, tekrar bulunması zor bir nostalji rüzgârı.

Torchlight II
PC
Torchlight II, Diablo III'ün yenilikçi yanlarını almamayı tercih ederek Diablo II'ye özlem duyanların sığınağı oldu.

The Elder Scrolls V: Skyrim
PC, PS3, 360
Sadece son yılların en iyi rol yapma oyunu değil, en iyi oyunlarından birisi. Çıkalı bunca zaman olsa da modları ve güncellemeleriyle hala cayır cayır oynanıyor.

Diablo III
PC
Her türlü şikayete, sızlanmaya ve kızgınlığa rağmen Diablo III için gelecek yenilikleri merakla bekliyoruz. (Bu sırada Serpil 40 milyona bıçak sattığı için acayip mutlu oldu :)

Legend of Grimrock
PC
Dört karakterle aynı anda, dört ana yönde yürüyebilmek... Harita metod defteriyle harita tutmak... SSI oyunları... Bunlar içinizi kıpırdatıyorsa LoG sizin oyununuz demektir.

Bastion
PC, PS3, 360
Amiga action-adventure'larına dayanılmaz bir özlem duyuyorsanız, bu minik ama müthiş oyunu arıyorsunuz demektir.

Klasik

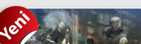
The Witcher 2 - Enhanced Edition
PC, 360
Yeni görevleri, giderilmiş hatalarıyla tam anlamıyla bir başyapıt haline gelmiş durumda The Witcher 2. Enhanced Edition'a bulaşmayan rol yapma oyunu sever olamaz.

AKSİYON



TOMB RAIDER
PC, PS3, 360

En iyi İngilizce bilenlerimiz bile "Tom Reydır" diyerek andığı bu güzide seri, sil baştan yapıyor. Gencecik bir Lara Croft'un tehlikeden gözünü sakınmayan bir maceracı haline gelişini anlatan bir başlangıç hikâyesi bu. Ve öyle güzel bir oyun ki! Esrarengiz olaylar, acımasız düşmanlarla ve doğaya karşı hayatta kalma mücadelesi önceki oyunlarda olmayan seviyede bir gerçekçilikte verilmiş. Aramıza yeniden hoş geldin Lara.



Metal Gear Rising: Revengeance
PS3, 360
Dünyada sadece Kojima, herkesin nefret ettiği bir karakteri alıp, iteleye kakalaya, zorla sevilen bir karakter haline getirebilirdi. Aha da getirdi işte: Raiden!

Yeni

Dead Space 3
PC, PS3, 360
Uzayda aylak aylak geziş ve kendi silahlarınızı üretme imkânı co-op oynanış ve azalmış korku öğesiyle önceki oyunlardan biraz farklı olsa da, hâlâ tadı damağımızda kalıyor.

DmC Devil May Cry
PC, PS3, 360
Önceki oyunlarda olmayan incelikte bir kontrol şeması, anlamlı bir hikâye, şahane grafikler ve gayet dozajında aksiyonuyla mükemmel bir aksiyon oyunu.

Hotline Miami
PC
Piksel piksel grafikler, eciş bücüş tiplemeler ve insanı tribe sokan bir müzik seçimiyle, psikopat ve kanlı, işte yılın en başarılı serbest yapım oyunlarından birisi.

Assassin's Creed III
PC, PS3, 360
Beş oyunluk üçlemenin (?) son oyunu olarak başarılı bir çizgi tutturmuş AC3. Connorgillerin Assassin's Creed. Ama hiçbir oyun ikinci oyunun tadını veremedi, o ayrı.

Hitman: Absolution
PC, PS3, 360
Bu aralar da ne suikastçı yaptı birader! Birader demişken, barkod kafalı ajanımız 47 çok iyi bir geri dönüş yaptı. Sevindik.

Metal Gear tarihçesinde, en sevdiğin karakter hangisi? (Solid Snake hariç)

1. *The Boss tabii ki. Gönlümüze Joy, evimize hüzün getirdi. -BURAK TÜRE*
2. *Sniper Wolf'tur. Keşke kendine has oyunu çıksa. -VOLKAN*
3. *Kanayan yaradır Metal Gear serisi bende. Oynama fırsatı bulamadım henüz. -DENİZ BUĞRA*
4. *Metal Gear oynamamış olanları asmıyorsunuz değil mi? En sevdiğim Pokemon Charizard! -RUHİ ERYILMAZ*
5. *Psycho Mantis! Bana yaşattığı dumur anlarını hiçbir şeye değişmem. İyi ki geri dönüyor(!) -SİNAN*

Bugüne dek oynadığın en korkunç oyun?

1. *Amnesia, yedek don tavsiyesine uydum. -BURAK TÜRE*
2. *Hâlâ Silent Hill 2'den daha korkuncunu görmedim. -VOLKAN*
3. *Vampire Bloodlines, Ocean House Hotel bölümü. Ona yaklaşan bir oyun olmadı daha. -DENİZ BUĞRA*
4. *Benim için Condemned. Hele trenden düşüp karanlıkta kaldığım kısım. Ellerim titriyor ve kalbim zihnimde atıyordu. -RUHİ ERYILMAZ*
5. *Açık ara Amnesia. Slender'da kılım kıpırdamazken, Amnesia'da oyunu kapatıp ışıkları açtığım oldu. -SİNAN*

Peki ya bugüne dek oynadığın en garip oyun?

1. *Binding of Isaac, bodrumda bulduğum haplarla hayatımı sürdürüyorum. -BURAK TÜRE*
2. *(İyi anlamda) Psychonauts. -VOLKAN*
3. *Cthulhu Saves the World. İsim yeter sanırım tek başına. -DENİZ BUĞRA*
4. *The Binding of Isaac. Din+Roguelike+Şiddet+Farklı Konsept. Nasıl normal olabilir ki? -RUHİ ERYILMAZ*
5. *Vangers! Hâlâ o oyunun neyle ilgili olduğunu ve nasıl oynandığını anlamış değilim. -SİNAN*

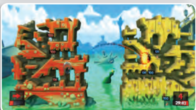
STRATEJİ



Fallen Enchantress
PC
Bir yıl önce çıkan Elemental'in hatalardan arındırılmış, kendi başına da oynanabilen eklenti paketi.



XCOM: Enemy Unknown
PC, PS3, 360
20 yıllık bir klasiğin muhteşem dönüşü! Yeni nesil grafikler, daha rahat bir oynanış ve eski zorluğuyla XCOM tam bir klasik!



Worms Revolution
PC, PS3, 360
Yeni fizik motoru ve suyun sadece bölümlerin dibinde değil, her noktada tehlikeli olması her şeyi değiştiriyor kurtçuklarımız için.



FTL: Faster Than Light
PC
Kickstarter'da hayat bulmuş, küçük ama muhteşem bir strateji oyunu. Küçük uzay geminizle "uzayın en sağına" ulaşabilecek misiniz?



Wargame: European Escalation
PC
Tank paletleri altında ezilen otlardan, savaş alanında ilerleyen mekanize tugaylara kadar yükselebildiğiniz, son zamanların en iyi stratejisi.

SPOR & MENAJERLİK



FIFA 13
PC, PS3, 360
Futbolun şanını ve en keyifli yanlarını yaşamanızı sağlayacak, online özellikleriyle "boş vakit" tabirini unutmanızı sağlayacak muhteşem bir FIFA.



PES 2013
PC, PS3, 360
Oynanış biraz daha ağırlaşmış ve top kontrolü düzeltilmiş. Fakat sorunlarıyla birlikte rakibinin yine gerisinde kalmış.



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.



Football Manager 2012
PC, PSP
800'den fazla yeni özellik, 50'den fazla lig ve yeni kural değişiklikleriyle tüm zamanların en gerçekçi, en derin menajerlik oyunu FM2012.



Fight Night Champion
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikâyesi hem de kariyer moduyla, boks sevmeyenler bile oynanabilir.

DVO & ONLINE



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



PlanetSide 2
PC
Şimdiye kadar FPS oynadığınızı mı sanıyorsunuz? 1000 kişinin birbirine daldığı devasa bir gezegende hiç bulundunuz mu?



Natural Selection 2
PC
Half-Life 2 modluğundan, tek başına ayakta duran sapasağlam bir online oyuna dönüştü Natural Selection 2. FPS ve strateji bir arada.



Guild Wars 2
PC
Tam anlamıyla "muhteşem" tanımının karşılığını görüyoruz Guild Wars 2'de. DVO'ları kısırlaştıran unsurların çoğundan kurtulmuş, heyecanlı, aksiyonlu ve şahane gözüken bir oyun olmuş.

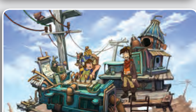


Tribes: Ascension
PC
Orijinal Tribes modeline birebir uyarak, pek çok modern oynanış özelliği getirilmiş oyuna. Bedava olmasıyla birleşince, bu oyunu kaçırmanız ayıp oluyor.

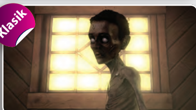
MACERA & BULMACA



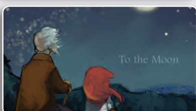
The Room
iOS
Boş bir odanın ortasındaki tek bir kasanın etrafındaki mekanizmalar ve bulmacaları çözdüğünüz The Room, bu yılın en iyi iOS oyunu seçildi.



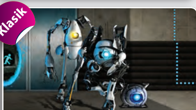
Deponia
PC
LucasArts klasiklerini andıran karakterleri ve el çizimi grafikleriyle, güzel bir macera oyunu sizleri bekliyor.



The Walking Dead
PC, PS3, 360, iOS
The Walking Dead serisi TV dizisinden daha iyi bir hale geldi. 5. bölümün de yayınlanmasıyla ilk sezon sona erdi, merakla yeni sezonu bekliyoruz!



To The Moon
PC
Son derece basit görünüşlü bu oyun, ne kadar güzel olabilir. Sizi beş dakika içinde güldürecek, ağlatacak, günlerce aklınızdan çıkmayacak kadar.



Portal 2
PC, PS3, 360
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Euro Truck Simulator 2
PC
Avrupa'yı baştan başa dolaşan bir TIR şoförü olmak nasıl bir histir, hiç merak ettiniz mi? ETS2 bunu sonuna kadar yaşatacak.



Need for Speed Most Wanted
PC, PS3, 360
NFS serisinin en sevilen parçalarından olan Most Wanted günümüze yeniden uyarlandı. Serbestçe gezebildiğiniz yapısı insanı cezbediyor.



Forza Horizon
360
Xbox 360 almaya sebep olacak kadar güzel bir seridir Forza. Horizon da açık dünyası ve muhteşem oynanışıyla bir istisna değil.



F1 2012
PC, PS3, 360
Codemasters'ın yarış oyunları konusundaki uzmanlığı F1'in bu yılki versiyonunda kendisini gösteriyor. Bu sporu seviyorsanız, daha iyisi yok.

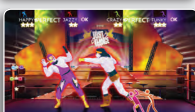


TrackMania 2 Canyon
PC
Bu şahane oyunun sadece PC'de olması büyük bir kayıp. Tüm ülkelerden milyonlarca yarışçının çılgın pistlerdeki rekabetini mutlaka yaşamalısınız.

GARİP TÜRLER



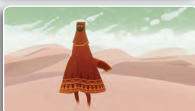
Antichamber
PC
Escher tabloları beyninizi döndürüyor ise Antichamber'ı oynamayın. Tüm algılarınızı yanıltmak üzerine kurulu bir oyun bu.



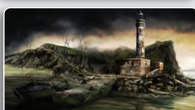
Just Dance 4
PS3, 360, Wii, Wii U
Sadece dansettiğiniz bir oyunun dördüncü versiyonu. Daha fazla açıklamaya gerek yok sanırız.



Retro City Rampage
PC, PS3, 360, Wii, PS Vita
80'ler ve 90'lardan aklınıza gelebilecek, nostalji damarınızı kabartacak her şey tek bir oyunda toplanmış.



Journey
PS3
Thatgamecompany, Flower'dan sonra yine insanın ruhuna dokunan bir oyun yapmayı başarmış. İki saatlik bu yolculuk size çok şey katabilir.



Dear Esther
PC
FPS oyunu türünden ateş etmeyi, silahı, sağlığı ve düşmanı çıkartırsanız, nasıl bir oyun elde edersiniz? Görünen o ki, oldukça iyi bir "oyun".

AYIN ALTIN OYUNU



Tomb Raider

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Onu, bunu veya şunu bilmem, BioShock Infinite geliyor, daha da bir şey demem!

MART '13	
Tomb Raider	PC, PS3, 360
Mars War Logs	PC
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3	PS3, 360
SimCity	PC
The Sims 3: University Life	PC
StarCraft II: Heart of the Swarm	PC
God of War: Ascension	PS3
Sniper: Ghost Warrior 2	PC, PS3, 360
Gears of War: Judgment	360
Monster Hunter 3: Ultimate	Wii U, 3DS
Resident Evil 6	PC
Trials Evolution	PC
BioShock Infinite	PC, PS3, 360
Raven's Cry	PC, PS3, 360
Sly Cooper: Thieves in Time	PS3, 360
Tiger Woods PGA Tour 14	PS3, 360
Army of Two: The Devil's Cartel	PS3, 360
Battlefield 3: End Game	PC
The Walking Dead: Survival Instinct	PS3, 360
War of the Roses: Kingmaker	PC

NİSAN '13	
Defiance	PC, PS3, 360
Ninja Gaiden 3: Razor's Edge	PS3, 360
Injustice: Gods Among Us	PS3, 360, WiiU
Wargame: AirLand Battle	PC
DARK	PC, 360
Dead Island: Riptide	PC, PS3, 360
Deadly Premonitions: Director's Cut	PS3
Dragon's Dogma: Dark Arisen	PS3, 360
Star Trek	PC, PS3, 360

MAYIS '13	
Might & Magic Heroes VI: Shades of Darkness	PC
Rambo: The Video Game	PC, PS3, 360
Sacrilegium	PC, PS3, 360
Metro: Last Light	PC, PS3, 360
Resident Evil: Revelations	PC, PS3, 360, WiiU
GRID 2	PC, PS3, 360

ORGANİZE SANAYİ



BU AY NELER OLDU ÖYLE?

Tytan'lar, GT70 ONE'lar, VG248QE'ler, S400C'ler. Galatasaray'ın Sneijder ve Drogba'yı almasının etkisini yarattı bu yıldızlar bu ay resmen Sanayi'de. Tabii ki diğer misafirlerimiz de gayet işlerinde güçlerindeydiler, zaten bolca "Editörün Seçimi" dağıttık bu ay. Test sistemimiz bile, kısa süreliğine de olsa popülaritesi düştüğü için sinirlendi. Ben onun gönlünü almasını bilirim de, şu anda dört bir yanımı çevreleyen bebeklerimden ayrıldıktan sonra benim gönlümü kim alacak?

Neyse... Bir ayı daha geride bıraktık işte oyungezerler. Siz bunu okuduğunuzda, muhtemelen test sistemine gömülmüş bir şekilde gelecek ayın planlarını yapıyor olacağım. Ancak artık bir seneyi 365 gün ya da 54 hafta olarak değil de 12 ay olarak düşündüğüm için, zaman inanılmaz hızlı geçiyor. Ne ara geçen ay bitti, bu ay geldi de gelecek ayın yazısını yazıyorum anlamadım. Gelecekten bir umudum olsa "İyi ya işte ne güzel geçiyor zaman" diyeceğim...

Derken bir ayın daha sonuna geldik. Dolu dolu bir Sanayi ve dosya konusu var içeride. Buyrun bakalım.

-MERT YİĞİT DOĞRU

Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



ASUS Inspiring Innovation • Persistent Perfection

BenQ

Logitech

BenQ XL2410T

Aerocool Touch 2000

Intel Core i7-990X

Aerocool Strike-X 1100W

Akasa Venom Voodoo

Geil Evo Corsa

Logitech G930

Asus Matrix Platinum GTX 580

Akasa Venom Toxic

Logitech G9x

Aerocool Strike-X

Team Xtreem S3 120 GB

Asus Maximus IV Extreme Z

Logitech G510

WD Black

Logitech Z906

AKORTEK · intel CORE i7 inside · akasa · Team Team Group Inc. · GeIL · AeroCool · WD Western Digital

Nokia Lumia 620

920'DEN OLMA, 820'DEN DOĞMA FİNLİ -MERT YİĞİT DOĞRU

NOKIA'NIN, ELİNDEKİ SON ŞANSINI çok iyi kullandığında hemfikiriz sanırım. Tüm müdahalelere rağmen kurtarılamayan bir işletim sistemi olan Symbian, Microsoft'la anlaşmadan önce Nokia'nın tutunduğu tek daldı. O nedenle iyice abartarak, birbirinin aynısı onlarca modele aynı işletim sistemini yükleyip satmaya çalıştılar... Ve evet, başarısız oldular. Fakat sonra Lumia ailesi doğdu ve savaş yeniden başladı!

NEREDEN NEREYE

Nokia Lumia 920 ve 820'den sonra bu ay küçük kardeş de Sanayi'ye teşrif etti: Nokia Lumia 620, iki abisinin iyi özelliklerini birazcık kırpılmış bir bedende taşımaya çalışıyor. Peki bunda başarılı oluyor mu? Hem de nasıl! Bu telefon, fiyatına göre tam bir canavar arkadaşlar. Bu fiyata alabileceğiniz en başarılı ve güçlü modellerden biri. Nasıl mı? Anlatacağım teker teker, biraz sabır.

Öncelikle telefonun tasarımından başlamak istiyorum. Şunu söyleyebilirim ki Lumia 620, birazcık kalın da olsa 820'den daha alımlı bir telefon. Bize gönderilen kar beyazı modelin haricinde, görsellerde de görebileceğiniz türlü türlü renk seçeneklerine sahip ve bir diğer incelemede de okuduğum gibi, "Telefonun malzemesi, Lumia 820 kadar plastik hissettirmiyor". 115,4x61,1x11mm boyutlarındaki 127gr'lık telefonun ekranı da 3,8" boyutunda, 480x800 piksel ve 246ppi. 8GB'lık belleğin yanı sıra ekstradan 64GB'a kadar microSD kart da takılabilen 620'de, NFC desteği ve LED flash'lı 5MP'lik bir kamera bulunuyor (ama Carl Zeiss imzalı değil bu sefer).

DONANIMI?

Öncelikle telefonun, tam teşekküllü Windows Phone 8 işletim sistemine sahip olduğunu belirteyim. Ancak donanım konusunda, aynı donanıma sahip 920 ve 820'nin yanında önemli eksikleri var. Öncelikle Snapdragon S4 işlemcisi 1,5 değil, 1GHz hızında çalışıyor. 1GB yerine 512MB bellek tercih edilmiş ve grafik çipi olarak da Adreno 225 değil, Adreno 305 mevcut. E iyi de, performansı nasıl etkilemiş bu?

Şöyle... Lumia 920 ve 820'de yağ gibi akan Windows Phone 8, 620'de de epey hızlı; ancak yağ gibi akmıyor. Arada ufak takılmaları çok net yakalayabiliyorsunuz. Ancak, günlük hayatta kullandığım hiçbir uygulama ve oynadığım oyunlarda bir sorun çıkarmadı; tabiri caizse çatır çatır kullandım telefonu. O nedenle, en azından şu anda, gayet yeterli bir donanıma sahip bu telefon. "En azından şu anda" diyorum çünkü Windows, kimi uygulamaların 512MB belleği bulunan telefonlarda çalışmayacağını söylüyor. Eğer bu riski alırsanız, hiçbir sıkıntı çekmezsiniz bana kalırsa.

LUMIA. CONNECTING PEOPLE.

Biraz da gelelim kullanım detaylarına. Telefonu kullanmak gayet keyifli, ekran hassasiyeti yerinde. Görüşme kalitesi de, abileri kadar iyi olmasa da hiçbir sorun teşkil etmiyor. Ancak kamerası vasatı aşamıyor ne yazık ki. Özellikle gece çekimlerinde hiç iyi değil. Haberiniz olsun.

Tüm bunların yanı sıra, tam bir Windows Phone 8 deneyimi yaşatan şirin mi şirin bir telefon Nokia Lumia 620. Daha önce söylediğimiz Nokia'ya özel uygulamaları da çalıştırabiliyor. Kısacası fiyat etiketiyle bulabileceğiniz en sağlam modellerden biri (620'nin dengi HTC Phone 8S ama kullanmadım onu, o nedenle bir yorum yapamayacağım ne yazık ki. Fiyat olarak daha pahalı olduğunu biliyorum ama). Epeyce bir süredir kullanıyorum, bana mısın demedi daha. İnternet deneyimi çok iyi, ses kalitesi de fena değil (ama yanında gelen kulaklıklar fena, aman diyeyim). Kısacası bu aralar bir telefon almayı düşünüyorsanız muhakkak bir göz atın. Modern zamanın XpressMusic 5800 etkisi yaratabilir (bi ara neydi ya, herkesin elinde 5800).





Mekanik Sabit Disk Satışları Düşmeye Devam Ediyor

Hepimizin bildiği bir konu aslında, o nedenle fazla konuşmadan sözü rakamlara bırakmak istiyorum bu haberde. Evet, yıllar yılı kullandığımız ve patladığında da plakalarına söverek kasayı tekmelediğimiz (ehem) mekanik sabit disklerimizin satışı yıldan yıla düşüyor. Neyse ki bu düşüş çok büyük değil ve uzunca bir süre daha mekanik disklerimiz bizimle kalacak. Rakamlar? Açıklıyorum. Geçtiğimiz sene mekanik sabit disk piyasasında elde edilen 37,1 milyar dolarlık net gelir, iSuppli'nin raporuna göre 2013'te 32,7 milyar; 2014'te de 32 milyar dolara gerileyecek. Bu düşüşün neden yaşandığını da biliyoruz, neden bu denli yavaş olduğunu da. Açıklamaya, ve şimdilik panik yapmaya gerek yok. SSD'ler, fiyatları yüzünden hâlâ çoğu kullanıcı için bir arzu nesnesi çünkü. Onun yanında, örneğin WD 5TB kapasiteli bir sabit disk çıkarma hazırlığında. Kim demiş sabit disklerde sona geliniyor diye! (Spota mı inanacaksınız bana mı? (dedi ve mavi ekran hatası aldı Mert))





MSI FM2-A85XA-G65

APU'LAR SARMIŞ DÖRT BİR YANIMI... -MERT YİĞİT DOĞRU



HER AY BİR SÜRÜ anakartımız geliyor, Sanayi şenleniyor. Hani boş beleş kartlar da değil bunlar ha, gayet üst seviye güzel kartlar. MSI FM2-A85XA-G65 nasıl peki? İnanmıyorsanız açın Google'a sorun vallahi, biz çok sevdik.

BAKTIĞIM HER YERDE ANAKART DURUYOR
İsim tanıdık da gelmiş olabilir bu arada. Geçtiğimiz sayının 74. sayfasındaki haberin baş kahramanı kendisi: Bir hızaşırtma rekortmeni! AMD A10-5800K 7936MHz, APU'nun içerisindeki Radeon 7660D'yi de 1603MHz'de çalıştırabilmişler! Tebrik ediyor, teknik özelliklere geçiyoruz.

MSI ürün sayfasında da görebileceğiniz üzere pek çok ödül almış olan anakart, Military Class III bileşenlere; OC Genie II, Click BIOS ve Super Charger gibi özelliklere sahip. Kartta, AMD A10/A8/A6/A4 işlemcilere destek sunan FM2 soketi ve AMD A85X yonga seti bulunuyor. Siz öyle şeyler yapmazsınız ama 64GB'a kadar bellek takabiliyor (2400OC), CrossFire yapabiliyor, APU'daki grafik çipiyle ekstradan taktığınız ekran kartının güçlerini birleştirebiliyorsunuz (AMD Radeon HD 7670/7570/7470 ile). Anakartın ardında, her türlü görüntü çıkışı mevcut (HDMI, VGA, DVI, DisplayPort). İki tane de USB 3.0 bağlantı noktası bulunuyor.

BEN BUNLARI HATIRLAMAK İSTEMESEM DE
ATX formundaki anakart, AMD APU'nuz için piyasada bulabileceğiniz en iyi seçeneklerden biri diyebilirim. Deli gibi overclock yapar mısınız bilmiyorum, ancak potansiyelinin hayvani olduğunu söyleyeyim. THX Tru Studio Pro desteği de cabası *(spotların devamı: bana her şey ilk bilgisayarımı hatırlatıyor).* Ben AMD FX-8350 için yatırım yapmayacaktım ki...





İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: -
Artılar: Yazmaktan sıkıldım artık
Eksiler: Yok
Üretici: MSI www.msi.com.tr
Dağıtıcı: Penta www.penta.com.tr
Fiyat: Belli değil





Dell Borsadan Çekildi

FİRMANIN YENİDEN ÖZEL YÖNETİME GEÇMESİNİN BEDELİ 24,4 MİLYAR DOLAR!

İlk olarak Ocak ayı içerisinde gündeme gelen Dell'in borsadan çekilerek özelleşmesi konusu, geçtiğimiz ayın ilk haftasında gerçekleşti (çok anladığım bir konu olmadığından, elimden geldiğince yanlış bir şey söylememeye çalışacağım). Şirketin kurucusu ve CEO'su Michael Dell'in bunu epeyce istediği, süreç esnasında kendi kaynaklarını da kullanmasından anlaşılabiliyor. İşin ilginci, yatırım şirketleri Silver Lake ve MSD Capital'ın haricinde Microsoft'un da bu esnada Dell'e 2 milyar dolar civarında katkıda bulunması. "Peki neden? Adamlar babasının hayrına o kadar parayı verecek değiller ya?" diye düşünen analistlere göre bu katkı, Microsoft'un Dell'in geleceğinde söz sahibi olma amacından kaynaklanıyor. Hani olur da Dell bir gün "Chromebook yapayım, Android işine gireyim" diye düşünürse "Hoop, orada dur bakalım" diyebilsin diye (valla ben demiyorum, analistler diyor). Microsoft'a göreyse bu durum, bilgisayar ekosistemini daha da ileriye taşımak adına atılan bir adım. Son olarak Michael Dell de şirketin yeniden özel yönetime gitmesinden epey memnunmuş ve bunun, hem şirket hem de kullanıcılar için açılan temiz bir sayfa olduğunu düşünüyormuş. Bu kadar.

Linux'a Özel Office Geliyor

(...MU ACABA?)

Microsoft'un, Linux'a özel bir Office çıkaracağı konuşuluyor. Özgür yazılım sistemi olarak bilinen ve benim Windows'ta bile uzunca süredir kullandığım Open Office varken kim gider Microsoft Office'e para verir bilemiyorum tabii, ama ortalıkta dolaşan söylentilere göre böyle bir plan var. Söylentinin çıkış noktası da Michael Larabel isimli bir açık kaynak geliştiricisinin attığı tweet. Android ve iOS'in ardından Linux'a da bir Office gelecek mi göreceğiz (daha var gerçi, yıl olarak 2014 geçiyor çünkü).

DÜZELTME

Geçtiğimiz ayın ilk sayfasında severek konuk ettiğimiz Gigabyte GA-Z77MX-D3H'nin model ismini, Gigabyte GA-Z77MX-D3H-TH olarak girmişiz. Olmuş mu? Olmamış. Bundan sonra daha çok dikkat edeceğime, baretli goyun ve şu elimdeki yıldız tornavida üzerine yemin ederim. Ettim.

MSI GT70 ONE

HAKİKATEN DE TEK! -MERT YİĞİT DOĞRU



BU BİR RÜYA OLMALI. Bir yanımda test sistemi, diğer yanımda Tytan, önümde MSI GT70 ONE... Bitmesin bu rüya oyungezerler! Kaç kişi böyle bir sahneye şahit olabilir ki ömründe? Tamam tamam, siz iyice sinirlenmeden geçeyim ben incelemeye.

BİLDİĞİMİZ GT70! DEĞİL İŞTE.

İlk bakışta, Sanayi'ye gelen diğer GT70'lerden bir farkı yok gibi duruyor GT70 ONE'ın. Öyle duracak tabii, sonuçta onların ikiz kardeşi bu da. Ancak diğerlerinin yanında biraz daha kaslı, biraz daha havalı... Gerçi havalı demeyelim, geçtiğimiz ayki Dragon Edition'ın kalbi kırılmasın... Yanlış anlamayın ha, gayet havalı ve şık bir bilgisayar; ancak Dragon Edition kadar değil.

Neyse, gelelim asıl mevzuya, yani GT70 ONE'ı kardeşlerinden daha kaslı yapan donanımına. Karşınızda, bu güne kadar Organize Sanayi'ye giren en güçlü dizüstü bilgisayar duruyor (hafızam beni yanıltmıyorsa elbette). Kendisi 2,4GHz hızında çalışan Intel Core i7-3630QM işlemciye, 4GB GDDR5 belleğe sahip NVIDIA GeForce GTX 680M GPU'ya, 32GB DDR3 belleğe, 750GB mekanik sabit disk + 256GB SSD'ye (Dragon Edition'da da bahsettiğimiz Super RAID ile), Bluray/DVD-RW optik sürücüye sahip. Ekranı da, kardeşlerinden hatırladığımız gibi 17,3", LED arka aydınlatmalı ve FullHD. Sesi Danimarkalı DYNAudio'ya, klavyesi de (Amerikan sanıyordum ama meğerse o da Danimarkalı imiş) SteelSeries'e emanet. Yine farklı tuş gruplarına farklı renkler atayabiliyor, ışık efektlerinin tadını çıkarabiliyor, oyunlarımız için farklı ayarlar seçebiliyoruz.

HAKİKATEN DE İKİZ GİBİLER

Baştan dedim ama di mi ben? Windows 8 işletim sistemiyle gelen GT70 ONE'ın arka kısmında HDMI, D-Sub, Ethernet, eSATA ve güç bağlantıları; sol yanında ses, 3x USB 3.0 bağlantıları ve SD kart girişi (kocaman kocaman havalandırma da burada); sağ yanındaysa2 x USB 2.0 ve optik sürücü yer alıyor. Özellikle görüntü çıkışlarının bilgisayarın arka kısmına konumlandırılması benim hoşuma gidiyor, sizi bilemem. MSI TDE teknolojisiyle tek tuşla sistemin hızını anında artırmak mümkünken, Killer e2200 ağ palatformuyla da oyun oynarken internet ağınız size göre optimize ediliyor. Oyuncu diyorum, GT70 diyorum daha ne diyeyim?



Kâğıt üzerinde dünyanın en güçlü dizüstü bilgisayarlarından biri olan GT70 ONE, tablomuzda görebileceğiniz üzere çok iyi de skorlar aldı (Not: Bu ay itibariyle Heaven Benchmark 4'e geçtik. O nedenle diğer GT70'lerin skorlarıyla karşılaştırırken 3DMark 11 skorunu baz almanız gerekiyor). Yani sadece kâğıt üstünde değil, pratikte de gayet performanslı bir dizüstü bilgisayar kendisi (tabii şimdi gidip de Tytan'la falan karşılaştırmayın, kalbi kırılmasın).

Performans Tablosu			
Unigine Heaven Benchmark 4.0			
Orta		Üst	
FPS	Puan	FPS	Puan
38.1	959	22	538
3DMark 11 v1.0.3			
Performance		Extreme	
6048		2078	

YANİ DİYORSUN Kİ...

Bundan önceki MSI GT70'ler hakkında ne dediysem aynısını diyorum okur. Çünkü çok benziyorlar birbirilerine. Ağırlıkları, boyutları, taşınabilirlikleri... Oyuncu bilgisayarı standardında hepsi. O nedenle şikâyet etmeye hiç gerek yok. Fiyatı da öyle. Gülü seviyorsunuz madem, dikenine de katlanacaksınız. Tabii cebiniz elveriyorsa.

İNCELEME

Performans: 5

Fiyat: 3

Artılar: Yazdım ya bir sürü...

Eksiler: Yok

Üretici: MSI www.msi.com.tr

Dağıtıcı: Penta www.penta.com.tr

Fiyat: 2388$ + KDV

Samsung ATIV SmartPC Pro 700T

HİBRİT BİLGİSAYARLAR YENİDEN DOĞUYOR -MERT YİĞİT DOĞRU

ATIV İÇİN, "Samsung'un Windows 8'e açılan kapısı" diyebiliriz. Çünkü bu seride bir adet Windows Phone 8'li telefon; bir adet Windows RT tabanlı, iki adet de Windows 8'li tablet bilgisayar bulunuyor. Mevcut bu ürünlerin, her geçen gün artacağını rahatlıkla tahmin edebiliriz elbette. Gerçi bizim konumuz şu anda sadece tek bir ATIV ürünü. O nedenle hemen sadede geliyorum.



HİBRİT?

ATIV Smart PC Pro 700T, Windows 8 işletim sistemi kullanan ve klavye dock'uyla gelen bir hibrit bilgisayar. Teknik özelliklerini hemen sayayım da, diğer ayrıntılara sonra geçelim: Ürünün kalbinde 1,7GHz hızında çalışan Intel Core i5-3317U işlemci (ve ona entegre Intel HD 4000 grafik yongası), 4GB DDR3 bellek ve 128GB'lık SSD bulunuyor. 11,6"lik FullHD ekrana sahip bilgisayar, 304x189.4x11.89mm boyutlarında ve 888gr. Beraberinde gelen Dock ünitesiyle birlikte 700T'nin boyutları 304x189.4x22.34mm'ye, ağırlığı 1.6kg'a çıkıyor.

Dock ünitesi hakkında aldığım notlara bakıyorum... Birincisi, dock üzerinde pil yok; büyük ihtimalle ürünün ağırlığını daha fazla artırmamak için yapılan bir şey bu. Ancak bana kalırsa yanlış bir seçim. Çünkü dock'un cihazın kendisinden hafif olması, bilgisayarın masa üzerindeki stabilitesini biraz bozuyor. Pil ekleyerek bir taşla iki kuş vurabilirlermiş aslında; eklememişler, sağlık olsun.

ARTILAR/EKSİLER

Ürün, güçlü işlemcisi ve konfigürasyonu sayesinde son derece güçlü. Ancak bağımsız yapımlar hariç son çıkan oyunları vesaire oynamayı unutun elbette. Bir ultrabook olarak düşünün bu tableti (ki bu bir artı). Tabletin arkasına saklanmış kalemi de kullanım rahatlığı sunuyor. Bunun yanı sıra cihaz üzerinde bulunan USB 3.0 (dock üzerinde de USB 2.0 var), microHDMI bağlantı noktaları ve 128GB'lık hafızaya ilaç gibi gelecek olan 64GB'a kadar microSD desteği de ürünün diğer artıları. Hoparlörü de "idare eder".

Peki ya eksileri? Birincisi, cihazın Windows tuşu aşırı ucuz duruyor. Samsung'a hiç yakışmamış açıkçası. Bir diğerinden yukarıda bahsettim zaten: Dock'ta olmayan pil. Son olarak cihaz, çok profesyonel duruyor. Windows 8'in rengârenk hâlinden hiçbir şey kapmamış. Kendi tarzı var elbette, ancak biraz daha renkli olabilirdi yahu.

HMM...

Yerim olsa daha anlatırdım da, yok. Zorladığınızda bile 5-6 saat süren pil ömrü, önlü (2MP) arkalı (5MP) kamerası ve mükemmel ekranını da son paragrafa ekleyeyim ve seçimi size bırakayım. Alacak mısınız?

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Güçlü, kaliteli ve hibrit!
Eksiler: Pek alımlı değil.
Üretici: Samsung www.samsung.com.tr
Dağıtıcı: Samsung www.samsung.com.tr
Fiyat: 2500TL (KDV Dâhil)

Razer KRAKEN PRO HEADSET

DİKKAT ÇEKMEK İSTEYEN OYUNCULARA... -VOLKAN TURAN

BİLİYORUM DONANIM KÖŞESİNDE beni görmeye pek alışık değilsiniz, ben de zaten bir donanım özürlüsü olarak donanımla ilişkimi Mert ile sadece "Merhaba, ne haber!" şeklinde tutmaktayım, gelin görün ki o arada bile Mert elime bu fıstık yeşili kulaklıkları tutuşturdu ve karşılığında Piksel'e bir CM yazısı verdi. Anlaştık *(ama bana hâlâ 1,5 sayfa borcun var, öyle yarım sayfayla yırtabileceğini mi sandın?! -Mert)*.

Efendim, ben aslında oyun oynamaktan çok müzik dinleyen biriyim, yani kulaklarım benim için çok önemli. Ofis ortamında da çoğu zaman kulaklığa abanmam gerekiyor. İnsan haliyle iyi bir kulaklık olsun istiyor, konforu arıyor. Razer'ın oyuncu kulaklığı Kraken, dünyaları vaat etmese de oyuncuları ihya edeceğini söylemekte. AAA oyunlardan bağımsızlara, hatta Flash oyunlara kadar yaptığım testler sonucu cidden Kraken'ın hakkını vermem gerektiğini anladım. Önce kısa aralıklarla daha sonra uzun aralıklarla kulaklığı kullandım. Uzun aralıklarla denediğimde (2-3 saat) gördüm ki benim minik kulaklar biraz kendinden geçmiş. Yalıtım sağlayalım derken havalandırmada ipin ucunu biraz kaçırmışlar ama dediğim gibi süre uzun olmayınca Kraken pek rahat. Kafanızın üstüne değen kulaklıklardan hoşlanmıyorsanız da sorun yok; Kraken güzelce ayarlanabiliyor, değse bile yumuşak dokusu tepenizde biri oturuyormuş hissi yaratmıyor. 300 gram şey zaten.

KULAKLARI ŞENLENDİRİR Mİ?

Stereo ses veren Kraken'ın hoparlörü 110 dB +/- 4 dB hassaslığına sahip. 3,5mm altın kaplama kulaklık ve mikrofon jack'i kullanıyor. Kulağınızı kaplayan madde ucuz değil, aylarca kullanmadık ama sanmıyorumn ki renk atsın, ufalansın. 1,3m ve ekiyle 2m olabilen plastik kaplama kablo kullanıyor. Mikrofon demişken, sol kulaklık içerisine gömülü gelen, rahatça çıkarılabilen plastik kaplama bir mikrofon bu. Her oyuncunun, her Skype severin işini görecek cinsten. Yine de Kraken'ı oyun haricinde de kullanayım, dizi izler müzik dinlerim diye düşünüyorsanız doğru bir tercih olmayacaktır. Zahmetli bir EQ ayarı yapmanız gerekiyor ve yapsanız bile benzer fiyattaki rakipleriyle bu konuda yarışamıyor. Bass eksikliğini hep hissediyorsunuz.

Sonuç olarak Kraken'ı pahalı bulduğumu belirtiyor, altından kalkabilecekler için oyunculuğun hakkını veren bir kulaklık olduğunu hatırlatıyorum.



İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 2 ★★☆☆☆
Artılar: Renk ve tasarımda ilginç olmayı seçmesi
Eksiler: Oyun harici memnun etmemesi
Üretici: Razer www.razerzone.com
Dağıtıcı: Aral www.aral.com.tr
Fiyat: 290TL (KDV Dâhil)

Razer BlackWidow Ultimate

MEKANİK KLAVYELERİN ARDI ARKASI KESİLMİYOR! -MERT YİĞİT DOĞRU

ORGANİZE SANAYİ, TÜM YILLARIN en büyük mekanik klavye akınını yaşıyor (tamam iki ayda iki ürün geldi de, zaten BlackWidow'la birlikte hepi topu üç mekanik klavye incelemiş olduk)! O nedenle "aman nazarlar değmesin" diyor ve kara dulumuzun incelemesine geçiyorum. Tütütü maşallah.



"YAZIIK, PEK DE GÜZELMİŞ"

BlackWidow, masamın üzerinde duruyor. Hatta bu yazıyı kendisiyle yazıyorum şu anda. Test sistemimizle çok seviştiler, çok sevdik biz onu. Sevmemizin pek çok nedeni var... Birincisi, o bir mekanik klavye ve Türkçe. Razer'ın elinden çıkan safkan bir oyuncu bu. İşini de iyi yaptığını söyleyebilirim. Bir iki eksisi de var elbette, onlara da yavaş yavaş değineceğim birazdan.

Öncelikle klavyenin tasarımını ele almak istiyorum. Piyano siyahı BlackWidow, ilk bakışta aşık olabileceğiniz bir tasarıma sahip. Tasarım konusunda iki sıkıntısı var: Birincisi, tuşlarda kullanılan karakter tipi kimi kullanıcının hoşuna gitmeyebilir (görselden bakıp karar verebilirsiniz). İkincisi de, sağ üst köşedeki durum LED'leri gün ışığında pek görünmüyor. "Caps açık mı yaa?" sorusu, klavyenin üzerine eğilip sözkonusu LED'lere tam karşıdan bakarak cevaplanabiliyor ancak. Programlanabilir tuşların sol yan kısımda toplanmış olması da, kimi kullanıcılar için bir eksi. "CTRL yerine her zaman M5'e basıyorum yeaa" geyikleri dönüyor genelde (ki klasiktir bu), ancak bu da tamamen alışma meselesi olduğundan eksi olarak saymıyorum ben. Siz sayıyorsanız belirtmiş olayım.

Bu bir mekanik klavye, eyvallah. Ancak daha önce gördüklerimizden biraz daha fazla ses çıkarıyor. Bunun nedeni de, klavyede kullanılan ve farklı bir tuş yapısına sahip olan Cherry MX Blue anahtarlar. Eğer daha sessizini istiyorsanız, Cherry MX Brown anahtar kullanan Stealth Edition'ı seçmek isteyebilirsiniz (tek derdiniz oyun oynamaksa, daha yerinde bir seçim olur hem). Zira özellikle yazı yazarken, klavye epey bir ses çıkarıyor. Neredeyse daktilo kullanıyormuş gibi hissediyorsunuz. Neyse ki oyun oynarken kafanızı o kadar da şişirmiyor. 1000Hz Ultrapolling, 10 key rollover anti-ghosting gibi özellikleriyle de gözünüz arkada kalmıyor hem.



SIRADAKİ MAKROM SANA GELSİN

Her tuş için ayrı ayrı arka aydınlatma LED'i bulunan klavyede, dilediğiniz tuşa dilediğiniz makroyu atayabiliyorsunuz. Bunun yanı sıra sol yan taraftaki M1, M2, M3, M4, M5 tuşları da makro için emrinize amade. Razer Synapse yazılımını destekleyen ürün, her oyuncu klavyenin olmazsa olmazı "Game" moduna da sahip. "FN + F11" tuşlarıyla etkinleştirilen mod, Windows tuşunu etkisiz hâle getirmesiyle biliniyor.

1,5kg ağırlığındaki klavye, örgülü kabloya sahip. Son derece kalın olduğundan, epey sağlam (bizzat kemirdim diyorum ya). Son olarak, yukarıdaki iki eksiye eklemeyi unuttuğum son bir eksi daha var aslında, USB belleğimi klavyenin girişine takınca fark ettim. Benim masa maşallah hipodrom gibi olduğundan bir sıkıntım olmadı, ancak dar masalarda klavyenin sağ yanındaki USB 2.0 ve ses bağlantılarını kullanmak sıkıntı yaratabilir. Bilginiz olsun.

İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Mekanik oyuncu!
Eksiler: Ama çok gürültülü):
Üretici: Razer www.razerzone.com
Dağıtıcı: Aral www.aral.com.tr
Fiyat: 350TL (KDV Dâhil)

Lykan Hypersport

ARAP DÜNYASININ İLK SPOR OTOMOBİLİ

Geçtiğimiz sene Beyrut'ta kurulan W Motors'un yeni modeli Lykan Hypersport, dünyanın en pahalı spor otomobili olarak lanse ediliyor. Aynı zamanda aşırı derecede lüks olan araç, dünyada sadece (tahminen) 7 Arap şeyhine hizmet edecekmiş. Aracın bir diğer özelliği de, Arap dünyasının ürettiği ilk spor otomobil olması. Ama ne spor otomobil... İlk olarak tasarım açısından son derece başarılı ve vurucu olduğunu söyleyebiliriz. Performans konusunda da bu iki sıfatı kullanabiliriz sanıyorum; zira Hypersport'un 750bg gücündeki motoru 1000nm tork üretiyor ve 0'dan 100km'ye sadece 2,8 saniyede çıkabiliyor. Otomobilin çıktığı en yüksek hız da 370km/s. Peki bahsi geçen lükslük nereden geliyor? Ön LED farların elmas kaplı olmasını mı desem, deri koltukların dikişlerinin altından olmasını mı? Onları geçtim kontrol düğmelerinin platin ve altından olması, motor kapağında altın kaplamaların kullanılması, holografik ekrandan gösterge paneli... Öyle işte. Ha bir de aracı alanlara, hediye olarak 200.000$'lık fiyat etiketine sahip özel üretim Cyrus Klepcys marka kol saati vereceklermiş ("Eee, fiyatı neymiş?" "...").





DOSYA



Platformlar Savaşı

HANGİ PLATFORM, KİME, NE VADEDİYOR?

- MERT YİĞİT DOĞRU

Apple, Google, Microsoft: iOS, Android ve Windows 8 etrafında kaybolan hayatlar... Fanboy'lar için durum böyle en azından. Peki bu firmaların sunduğu platformlar ve bu platformların etrafında dönen cihazlar, fanboy'ların savunduğu kadar yararlı ya da elzem mi? Her birinden birer ürün alıp, yine de birlikte kullanırsak ne kaybederiz?

Bu soruların cevabını bulmaya çalışacağız bu ay. Başlık "Platformlar Savaşı" ancak merak etmeyin; platformları birbirine kırdırmayacağız. Artıları ve eksileriyle önünüze koyacak ve "Durum bu sayın oyungezer, karar vermek sana kalmış" diyeceğiz.

Var mısınız bu maceraya?

Apple

Pek çok ürün ve servis konseptini ortaya çıkaran ve geçmişte attığı adımlarla bugünün teknolojisine en çok yön veren firmaların başında Apple geliyor kuşkusuz. "Ekosistem" ya da "Platform" dendiğinde de aynı şekilde. MacBook'lardan iMac'lere, iPod Touch'tan iPad modellerine ve iPhone'a kadar pek çok Apple ürünü, kolayca ve sorunsuzca birbirlerine senkronize hâlde çalışabiliyor. Bu cihazlar pek çoğumuzun evinde bulunan ve kullandıklarımız. Peki ya diğerleri? iOS'li cihazlarla birlikte çalışan ve Mac için kablosuz yedekleme cihazı Time Capsule ve Apple TV mesela, onları da unutmamak lâzım.



BUNLAR NASIL BİRLİKTE ÇALIŞIYOR?

Bu sorunun cevabı kadar, sistem de çok basit. Tek bir Apple hesabına eklediğiniz cihazlarınız, iCloud üzerinden birbirlerine bağlanıyor. Bu ne demek? Tek bir Apple hesabı üzerinden email'lerinizi, kontaktlarınızı, takviminizi, bookmark'larınızı tüm cihazlar üzerinden kontrol edebilirsiniz mesela. Ya da iPad'inize bir uygulama satın aldınız diyelim. Aynı uygulamanın iPhone sürümünü telefonunuza, iPod Touch sürümünü de iPod'unuza indirebilirsiniz. Safari ve iBooks sayfalarını tüm cihazlarınız üzerinde senkronize edebilir, Photo Stream'in tadını çıkarabilir ve kaybolan telefonunuzu "Find My iPhone" kullanarak bulabilirsiniz. Gerçi telefonu bulsanız da pek bir işe yaramayacaktır -özellikle de Türkiye'de- ama olsun. Yine de özellik, özelliktir.

Yukarıda ufaktan değinmeye başladığım uygulama konusuna burada daha çok girmek istiyorum şimdi müsadenizle. Çünkü Apple'ın uygulama kataloğu ve uygulamaları, hem kullanıcılar hem de geliştiriciler için bazı nimetler taşıyor. Örneğin artık hepimizin de bildiği gibi iOS, Android'le birlikte en popüler uygulamaları bünyesinde barındırıyor (uygulama sayısı muhabbetine girmeyeceğim, zira yığınla çöp uygulama var her markette de). Bunun yanı sıra yeni bir uygulama çıkacağı zaman, firmalar genelde ilk olarak AppStore'un kapısını çalıyorlar (buna örnek olarak Twitter'ın yeni uygulaması Vine'ı gösterebilirim). Peki geliştiriciler için sunulan nimet ne? Apple'ın, ürün spesifikasyonlarını elinde barındırıyor olması. Yani? Apple'ın ürettiği ürünler, donanım özellikleri ve ekran çözünürlükleri konusunda benzer/aynı. Android'de durum böyle değiil biliyorsunuz; onlarca, hatta yüzlerce farklı telefon ve ekran çözünürlüğü var. Bu da, geliştirilecek olan uygulamanın, pek çok farklı model ve sürüm için optimize edilmesini şart koşuyor. Tahmin edersiniz ki bolca zaman, emek, vesaire.

Bu arada farklı çözünürlüğe sahip yeni bir Apple ürünü çıktığında (Yeni iPad ya da iPhone/iPod Touch 5 gibi), çoğu geliştiricinin oldukça kısa bir süre içerisinde uygulamaları yeni ekran boyutuna göre ayarladıklarını da biliyoruz ve severek takip ediyoruz. Donanım konusunu Apple elinde tuttuğu için, App Store'dan indirdiğimiz herhangi bir uygulamanın Apple cihazımızda sorunsuz çalışacağını bilmek de ayrı bir

iOS 6



EN UCUZ (VE ETKİLİ) NASIL ÇIKARIM BU İŞTEN?

Yazının hepsini, özellikle de Google kısmını anladıysanız anlamışsınızdır zaten. Bu işten en temiz Google ve Android'le kurtulabilirsiniz gibi duruyor. İnternete bağlı bir bilgisayarınız varsa, üzerine ekleyeceğiniz Android'li bir tablet ve telefonla olur bu iş. Eli yüzü düzgün şeyler de almak istiyorsunuz... Hmm... Elimde tam size layık bir Asus Nexus 7 tablet ve Samsung Galaxy S III Mini telefonlar var. İkisinin toplamı, hesaplıyorum, yaklaşık 1400TL ediyor. Aynısını Apple ya da Microsoft'la yapmaya kalkarsak... 2-3 katına çıkıyor fiyatlar.

Pek çoğumuz için çok da parlak olmayan bu tablo, bu konuda kesin kazananın Google olduğunu gösteriyor bizlere (ki salaş bir tablet ya da telefon alırsanız fiyat daha da aşağı çekilecektir).







DOSYA

şey. Bilirsiniz, giriş seviyesi ucuz bir telefon aldığınızda pek çok uygulama yavaş ya da sorunlu çalışır Android'de. Yalnız bu dediğimi Android için bir eksi olarak almayın. Sonuçta iPhone 5'le karşılaştıracağımız telefon da 500TL'lik Android'li bir telefon olmayacaktır.

HMM…

Uygulama konusuna devam edelim diyorum, daha söyleyeceklerim bitmedi çünkü. Apple'ın kullanıcılara sunduğu Mac App Store ve iPad uygulamaları için de şu anda benzersiz diyebiliriz. Belki Windows 8 / Windows RT / Windows Phone 8'in çıkmasıyla "benzersiz" kelimesi biraz ağır kaçabilir gerçi; ancak yine de Microsoft'un bu konuda alması gereken pek çok yol var.

Yukarıda ufaktan çıtlattığım ve yakın bir zaman önce ülkemize giriş yapan Apple TV'den de bahsetmemek olmaz. Sahip olduğu özelliklerle oturma odamızın vazgeçilmez bir parçası olmaya aday bu minik kutu, iTunes Store'un kapılarını ardına kadar aralıyor. Mağaza üzerinden 2-5TL arası film kiralama, 8-13-19TL arası da film satın alma olanağı sunan Apple TV'nin asıl güzelliği ve dosya konusu itibariyle bizi ilgilendiren yanı AirPlay ve iCloud desteği. Kocaman televizyonunuz yanında ufacık kalan bu kutu ile iOS ya da MacOS'li cihazınızı, AirPlay desteğiyle kablosuz olarak televizyona bağlamanız mümkün. Oyun mu oynarsınız, müzik mi dinlersiniz, film mi izlersiniz orasını bilemem. iCloud içeriklerine ulaşabildiğinizi de söyledim...

Hah, ürünün bir diğer güzel yanı da iTunes Match'i de desteklemesi. Yıllık 40 TL ödeyerek arşivinizi iTunes'a tanıtıyor ve müziğinizi Apple TV de dâhil olmak üzere pek çok Apple cihazınızla dinleyebiliyorsunuz. Apple TV'nin belki de en güzel yanı, fiyatı. Kendisi şu anda iPod Nano'dan bile ucuz neredeyse (294TL, KDV dahil). Yapabildiklerine ve üzerindeki Apple logosuna göre çok uygun bir fiyat değil mi sizce de (bu arada Apple TV'den Netflix'e falan da ulaşabiliyorsunuz ama biliyorsunuz durumu)?

YANİ SEN BANA APPLE BİR NUMARA DİYORSUN?

Yok güzel kardeşim, öyle bir şey demiyorum. Daha yazının başındayız, sakin. Ancak Apple'ın, birbiriyle mükemmel uyum içerisinde çalışan bir platform sunduğunu söylesek kimse buna karşı çıkmaz sanırım. Elimizde iPhone, cebimizde iPod Touch, çantanın ön gözünde iPad, masamızda iMac, salonda Apple TV... Tüm bunları sayınca, Apple'ın özellikle de Türkiye için en büyük eksisini söyleyeceğim şimdi: Tüm bir ekosistemi yaratmak için ne kadar para harcamak gerektiğini bir düşününce, insanın aklı yerinden oynuyor. Cebimizdeki para belli, aylık maaşımız belli. Belki ileride bir gün, ama şimdi bunları alıp birlikte kullanmak pek çoğumuz için sadece bir hayal.

Ee, alternatifler ne güne duruyor?







KARIŞTIRSAK OLMAZ MI?

Firmalar her ne kadar alttan alttan "Benim ürünlerim şöyledir, böyledir, birbiriyle mükemmel çalışır. Diğer platformlarla birlikte çalıştırmaya kalkarsanız vallahi darılırım" gibisinden mesajlar verse de, aslında durum %100 öyle değil. Eğer öyle olsa Windows'ta iTunes'u bu kadar rahat çalıştıramazdık; ne bileyim, SkyDrive uygulaması Google Play Store'da olmazdı. Ya da iPhone'umuzdaki SmartGlass'la Xbox'ı kontrol edemezdik vesaire. Söylemek istediğim şu; elinizin altında bir ultrabook, cebinizde Samsung Galaxy S III ve çantanızda iPad'inizle dolaşırsanız da kimse size "Mundar etti adam cihazları" demez. Tüm bu cihazları, farklı depolama ve senkronizasyon hizmetleriyle birlikte rahat rahat kullanabilirsiniz.

Evinde tek bir markanın elinden çıkan ürünlerle ekosistem kurmak isteyenler kadar, seçimlerinde özgür olmak isteyen kullanıcılar da mevcut. Her zaman her yerde dediğim gibi seçim sizin, karar sizin. Ancak farklı platformları birlikte kullanmak, aynı ekosisteme ait ürünleri kullanmak kadar sorunsuz, zahmetsiz ve etkili olmayacaktır. Onu da aklınızın bir köşesinde bulundurmanızda fayda var.





Google





Bundan bir 7-8 sene evvel, Google'ın böyle bir dosya konusuna konu olacağını herhangi bir donanımcıya söyleseniz ne derdi acaba çok merak ediyorum. Ben bundan 7-8 sene evvel herhangi bir donanımcı değildim, o nedenle bilemeyeceğim. Hatta şu anda bile donanımcı olmadığıma dair şüphelerim var, doğruya doğru. Neyse, konu sapmadan ben Google'dan devam edeyim.

Şimdi efendim, önceki sayfalarda Apple'a verdik veriştirdik, saydık sayıştırdık. "Bu kadar pahalı olunur mu kardeşim, ayıptır günahtır" dedik (demedik ama ima ettik en azından). Şimdi de geldik Google'a. Bakalım o neler neler vadediyormuş, Apple kadar bütünlüklü bir yol çiziyor muymuş ve daha bir sürü şey.

GOOGLE DEDİĞİN ANDROID Dİ Mİ?

Çoğunlukla evet. Şimdi biraz ciddileşelim... Google'ın kullanıcılara sunduğu seçenekleri düşününce, karşımıza çok daha karmaşık bir yapı çıkıyor. Örneğin Android'in pek çok farklı telefon ve modelde olması, işletim sisteminin farklı maskeler takarak karşımıza çıkmasına neden oluyor. Farklı tasarımlar, farklı özellikler, firmaların farklı yaklaşımları, Apple ve Microsoft'un verdiği o bütünlük hissinin ortadan kalmasına neden oluyor. Bu, uygulama geliştiricileri için de farklı engellerin ortaya çıkması anlamına gelebiliyor pek çok zaman. Atıyorum NFC gerektiren bir fikre sahip olan geliştirici, NFC özelliği bulunmayan Android'li telefonları ve dolayısıyla yığınla kullanıcıyı baştan kaybetmiş oluyor.

Google'ın bütünlüğü sağlayamamasının bir diğer nedeni de, kullanıcıya Apple ve Microsoft gibi tam teşekküllü masaüstü işletim sistemi sunmuyor olması. Evet, Chromebook var; ancak sadece var. Gerçi bu, Google'ın masaüstünü tamamen boş geçtiği anlamına gelmiyor elbette. Sonuçta açtığınız bir Google Chrome penceresi ile, elinizdeki tüm cihazları bağladığınız Google hesabınıza girmeniz mümkün. Google+, YouTube ve tüm cihazlarınızı bir arada tuttuğunuz Google Docs'lu Google Drive da cabası.

SENİN DİLİN NELER SÖYLÜYOR?

Şimdi, şu "bütünlük" mevzusuna yeni bir boyut kazandırmak istiyorum. Yukarıda yazdıklarım, kimi kullanıcıların kulağına olumsuz yorumlar gibi gelmiş olabilir. Ancak azımsanamayacak kadar çok kullanıcı da, kendilerine sunulan bu çeşitlilikten ötürü çok memnun. Adam "Apple bana bunları bunları kullanacaksın diyor ve cihazlarının hepsi aynı!" diyerek tepkisini koyabiliyor ve kendini daha özgür hissetmek adına Android'e yönelebiliyor. Anlatmaya çalıştığım, Google'ın sunduğu çeşitliliğin kesinlikle olumsuz bir şey olmadığı. Herkes tek tip cihaz kullanmak zorunda değil sonuçta.

Şimdi... Tabletimizde ve telefonumuzda Android kullanıyoruz. Bu cihazları tek bir Google hesabına bağladık ve masaüstü bilgisayarımızdan da (eğer Chromebook'unuz varsa ne âlâ) o hesabı kontrol ediyoruz. Buraya kadar her şey tamam. Belgelerimiz, dosyalarımız, resimlerimiz hepsi Drive'ımızda ve hepsine dilediğimizce ulaşabiliyoruz. Online olarak dokümanlarımızı görüntüleyebiliyor ve düzenleyebiliyoruz. Tüm bunları Asus, Samsung, Sony, HTC gibi gayet kaliteli cihazlarla da, BİM'de Kırınkıl'ın yanında satılan 200TL'lik BlaBla marka tablet/telefonlarla da yapabiliyor hem de. Gülmeyin, çünkü bu çok önemli bir şey aslında. Herkesin bir iPad'e, ya da Windows 8/RT yüklü tablete verebileceği 1000+TL parası yok sonuçta. Bu bağlamda diğer iki rakinbine ağır bir darbe indirdiğini söyleyebiliriz Google'ın.

Ülkede hiç ama hiç yaygın olmadığı için aslında Google TV ve Chromebook'a girsem mi girmesem mi karar veremedim. Bu arada Chromebok değil de, Google TV'nin de pek çok farklı üreticisi var; o nedenle bu platform da pek çok farklı özelliğe ve arayüze sahip cihazlarla geliyor. Google TV de Netflix, Amazon Google Play Store ve YouTube gibi servislere erişim sağlıyor; Android'li telefon ve tabletlerimizden kablosuz akış alabiliyor. Ancak içerik açısından, Apple TV'nin sunduklarının yanında biraz güdük kaldığını belirtmekte fayda var. Tabii servisin her geçen gün, oyuna katılan yeni firmalarla birlikte gelişeceğini de rahatlıkla söyleyebiliriz. Bu arada kuşlar, Google TV'nin günün birinde televizyonlara entegre olarak gelebileceğinin de müjdesini verdi bizlere. Apple'ın televizyon işine gireceği söyleniyordu; eğer o da gerçekleşirse, ufak kutuları değil de televizyonlar kapıştırabiliriz bir sonraki dosya konumuzda.

CLOUD'DAN DEVAM

Google'ın bir diğer güzel servisi de, iTunes Match'in yaptığını ücretsiz olarak yapan Google Play Music. Farklı müzik çalarlardan arşivinizi yükleyebileceğiniz servis (20.000'e kadar şarkı), bu müzikleri istediğiniz cihazla dinleyebilmenizi sağlıyor. Hemen şimdi *https://play.google.com/music/* adresine girerek bu dünyaya adım atabilir, ya da tabletinizdeki mağazadan Google Play Music'i bulup hemen indirebilirsiniz (...mi acaba? Bilemiyorum.)



Bu arada bu konuya da az değindik, ancak Hotmail kullanmayı çok uzun zaman önceden bırakmış bir ofis olarak (aynı cümleyi size kurabilecek bir sürü adam bulabilirim), Google Docs'un kimi zaman çok hayat kurtardığını belirtmek isterim. Tamam, birazdan değineceğim Microsoft'un Office Web Apps'i de gayet iyi; ama dediğim gibi, Microsoft servislerini uzunca bir süre önce kullanmayı bıraktık biz. Bilmem, belki yeniden başlarız kullanmaya. Hele şu Microsoft yazısını da yazayım da.

Google'ın sundukları da böyle kabataslak bir şekilde. Burada çok daha çeşitli, çok daha az cep yakan seçeneklere sahibiz. Ancak tüm bunların bir sonucu, Google'ın Microsoft ya da Apple gibi bir ekosistem sunamıyor oluşu. Sunmak zorunda mı? Değil. Hepsinin bir beğeneni, bir alıcısı var. Onu geçtim, şöyle de bir gerçek var: Apple'ı anlatırken iPad'ler, iPhone'lar, iPod Touch'lar, iMac'ler, Macbook'lar havada uçuştu da; hangimiz bunlardan birer tane alacak maddi güce sahip? Hadi onu da geçtim, en ucuzlarından sadece ikisini seçsek bile 2000TL'nin üzerinde bir meblağ yapıyor. Kalite açısından aynı geri dönüşü almamızın imkânı olmaz belki ancak 500-600TL'ye Android'li bir tablet, bir telefon alıp evimizdeki emektarın da yardımıyla derme çatma bir ekosistem yaratabiliriz! Bu da Google'ın, diğerleri üzerinde kurduğu en büyük baskı olur.



Microsoft

Microsoft, ekosistem konusuna biraz sert girdi. Çok kısa zamanda bu kadar yol alan dev için, aslında elinde olan cihazları ve servisleri revize ederek oyuna dâhil etti diyebiliriz. Neydi peki bunlar? Bilgisayarlar, savaşmaya hazır bir şekilde her evin salonunda duruyorlardı zaten. Cep telefonları... Perperişan, orada burada takılıyorlardı Windows Mobile işletim sistemleriyle. Tabletler desen, bir iki başarısız denemeden sonra rafa kaldırılmışlar ve toz toplamışlardı. Pek çok kullanıcının SkyDrive'la işi olmuyordu. İlk başta Windows Phone 7'yle telefonları yeniden savaşa çağıran Microsoft, Windows 8 platformuyla da bilgisayarları, tabletleri (Surface ve diğerleri) ve Xbox 360'ı, SkyDrive flamalarını göndere çekerek savaşa dâhil etti ve çetin mücadele başladı. Son savaşçı Microsoft, bu savaşa bir de yorgun düşmüş üstatlardan Nokia'yı dâhil etti ve Finli usta da kendini yeniden keşfetti. Ama konumuz şimdi o değil elbette; konumuz, Microsoft ve Windows'un etrafında kısa sürede başarıyla oluşturduğu ekosistemi.

BİR EKOSİSTEMDİR GİDİYOR YAHU

Microsoft, bu ekosistemi yaratırken Apple'dan çok ilham aldı kuşkusuz. Tüm cihazlarında birbirine benzer arayüzler kullandı ve bedavaya 7GB boş yer sunan SkyDrive ile birlikte tüm cihazları birbirine bağladı. Xbox 360'ın arayüzünü Windows 8'in canlı kutucuklarına benzer şekilde yeniden tasarladı, onu sek oyun konsolu fikrinden çıkarıp bir ev eğlence sistemine çevirmek için adımlar attı (yine bizim, türlü hinlikler yapmadan ulaşamayacağımız adımlar). Kinect'in de gücünü ardına alarak Bing ve Xbox için IE ile konsolu ve ekosistemini coşturdu... Xbox SmartGlass ile de işin iyice suyunu çıkardı. Daha sayayım mı?

Microsoft, bu yolda hakikaten çok ciddi adımlar attı ve bu adımlarıyla Apple'ı yakından izlediğini aleme kanıtladı ve Google'ın isteyerek/istemeyerek yapmadığı bir şey yaptı: İşletim sistemini kullanacak telefon ve tabletlerin donanım özelliklerini eline aldı (Windows Phone 7/8 ve Windows RT'de). Yani Android'de olduğu gibi önüne her gelen üretici Windows RT/Phone 8 kullanan cihazlar yapamayacak. Bu cihazları üretme yetkisine sahip olacak cihazlar da, belli donanım özelliklerinden şaşmamak zorundalar. Bunun getirdiği artılar da eksiler de var kuşkusuz. Yukarıda bahsetmiştim zaten, bir daha yazmayayım şimdi.



SMART GLASS FALAN DEDİN, O NE?

Xbox SmartGlass, elinizdeki Windows 8/RT/Phone 8 kullanan bir cihaz üzerinden Xbox'ınıza ulaşmanızı sağlayan bir uygulama (gerçi Android ve iOS için de gelmiş olması lâzım). Uygulamayı yüklediğiniz cihaz, Xbox'ınız için bir klavye ve uzaktan kumandaya dönüşüyor. İnternete bağlanmak daha kolay oluyor, zaten pek dokunmanıza gerek kalmayan Xbox'ınızdan iyice kopuyorsunuz (Kinect!). Ya da ne bileyim, tabletinize bir film satın aldınız diyelim. Bu filmi, SmartGlass kullanarak Xbox'ınız vasıtasıyla televizyondan izleyebiliyorsunuz (bir yerden tanıdık geldi mi?). Hatta durumu biraz daha ileri boyuta taşıyan Microsoft, SmartGlass yüklü bir cihazı ikinci ekran olarak da kullanabileceğimizin altını çiziyor. Tabii daha çok Nintendo'nun Wii U'sunun kontrol cihazındaki ekran gibi.

Hiç Xbox'ınız yok diyelim (benim gibi). Windows Phone 8'e entegre olarak gelen Oyunlar uygulamasıyla cep telefonunuz, bir anlamda mobil bir Xbox'a dönüşüyor. Avatarınızı oluşturabilir, Xbox Live profiliniz üzerinden türlü türlü oyunlar oynayabilirsiniz. Emin olun, oyun oynarken o Xbox logosunu gördüğünüzde gaza gelmemek elde değil.



I LUV SKYDRIVE

SkyDrive, dediğim gibi son zamanlara kadar pek çok kullanıcının ilgisini çekmeyen bir şeydi. Ancak Microsoft tüm bu senkronizasyon olayını kullanıcının ruhu bile duymadan SkyDrive'a bağlayınca, tüm bu cihaz ve servisleri bir arada tutan yapıştırıcı hâline geldi SkyDrive. Office Web Apps sayesinde Google Docs'a nazaran bildiğimiz Office deneyimini yaşatan servis sayesinde, girişini telefonumuzdan yazdığımız bir makalenin gelişmesini dizüstü bilgisayarımızdan; sonucunu da Windows RT'li tabletimizden yazabiliriz. Hani bunu dedikten sonra müzikti, resimdi, filmdi falan bahsetmeme gerek yok sanırım.

Şimdi, hepsini toplayıp Microsoft'un nasıl bir ekosistem oluşturduğuna bir bakalım. Bana göre firma, Google'ın serbestliğini Apple'ın sıkı tutumuyla birleştirmiş ve ortaya güzel bir karışım çıkmış. Microsoft'un platformu üzerine, farklı özelliklere sahip kendi ürün yelpazelerini çıkaran firmalar ile bu "Ekosistem" havasına girmek mümkün. Örneğin Samsung'un ATIV serisini buna güzel bir örnek olarak verebilirim. Ya da Nokia'nın yakın zamanda bir tablet çıkaracağı söylentileri eğer doğruysa (belki Barselona taraflarından bir haber gelmiştir bu yazıdan sonra), güzel bir alternatif olacaktır. Ve diğer firmalar da kendi alternatiflerini ortaya çıkaracaktır yavaş yavaş. Piyasada bulunan neredeyse tüm bilgisayarların da Windows 8 çalıştırabilecek kapasitede olduğunu da söyleyebiliriz zaten.

Yalnız... Günümüzde mobil platformların en önemli tercih sebebi olan uygulama konusunda hâlâ çok boş Windows Store. Günlük hayatta ihtiyaç duyabileceğiniz pek çok uygulama mevcut; ancak Android ya da iOS'tan Windows Phone 8/RT'ye geçiş yaparsanız kendinizi boşlukta hissedebilirsiniz. Bir MeeGo kullanıcısı olarak bana soracak olursanız hava hoş. Çünkü "gerçekten" ihtiyacınız olan ve telefonunuzda sürekli kullandığınız kaç tane uygulama var? Benim çok az/yok gibi bir şey. Ama oyun konusunda yapılan şikâyetleri bir nebze anlayabilirim bak. Sonuçta hepimiz oyuncu adamlarız, öyle ya da böyle bulduğumuz her yerde oyun oynamak isteriz/isterim. Bunu da buraya ufak bir not olarak yerleştireyim.

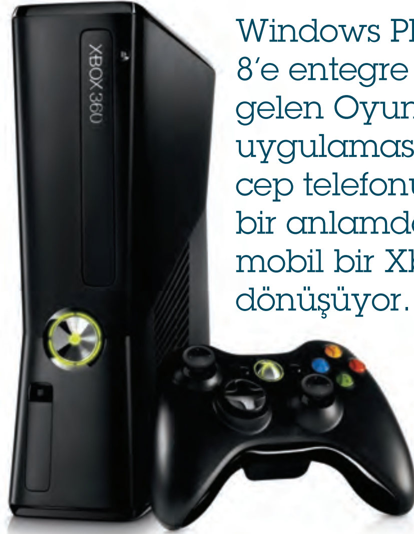
EE NE YAPALIM O ZAMAN?

Valla o kadar yazdım çizdim. Bir daha okuyabilirsiniz yazdıklarımı ilk iş olarak. Başta da dedim, bu platformları birbirleriyle savaştırmak değil amacım. Ben sadece "Bunda bu var, şunda şu var. Şu, böyle yaparsan cebini daha az yakar. Şu da, şu konuda diğerlerine nazaran daha farklı" demekti, dilim döndüğünce ve yer yettiğince anlatmaya çalıştım. Okuyup, kafada tartıp kararını vermek sizin işiniz. Peki ben olsam hangisini seçerdim? Cebimde para olsa kesinlikle Apple sistemlerini seçerdim. Evet, Steve Jobs'tan sonra bariz bir bocalama ve ona bağlı olarak saçmalama evresine girdiler; ancak yine de sunum, servis bütünlüğü, profesyonellik ve estetik açıdan bariz bir üstünlükleri var... Bana göre.

Gönlümün ikincisi de Microsoft... Bu kadar kısa sürede, işleri gayet güzel bir şekilde böylesine rayına oturtabilmesiyle takdiri sonuna kadar hak ediyor bana kalırsa. Şimdilik en büyük eksiği olan uygulama konusunda da daha iyi bir ivme yakalarsa adından çokça söz ettirecektir.

Gelelim Google'a... Google'ın seveni sayanı çok biliyorsunuz. Ben de seviyorum, ne yalan söyleyeyim. Sonuçta internete gözümüzü açtığımızda ilk o karşıladı bizleri. Kullanıcılara sunduğu servisler ve Android de pek çok kişi tarafından severek kullanılıyor. Burada konumuz "Android mi, iOS mi, Windows Phone 8/RT mi?" olsaydı sonuçlar çok daha farklı olabilirdi; ancak dosya konumuz ekosistemler olduğundan, diğer iki rakibine göre biraz daha zayıf kalıyor Google. Apple için zaten 6 sayfadır konuştuğumuz konunun kurucusu diyebiliriz; Microsoft da çok kısa zamanda yaptıklarıyla takdirimizi kazandı. Google'sa, bu konuya eğilmemeyi tercih etti. Ya da şöyle desem daha doğru olur; "Google da, bu konuya rakipleri kadar eğilmemeyi tercih etti".

Çok konuştum, yerim bitti. Seçtiğiniz ürünler şimdiden hayırlı olsun efendim, güle güle kullanın. Ben MeeGo'mla kurduğum bağ ile oluşturdum ekosistemimi. Kıymetlim o benim.



Windows Phone 8'e entegre olarak gelen Oyunlar uygulamasıyla cep telefonunuz, bir anlamda mobil bir Xbox'a dönüşüyor.



BULUTUN KİLOSU KAÇA?

O kadar ballandıra ballandıra anlattık da, Apple, Google ve Microsoft'un bize dunduğu bulut kapasiteleri yetersiz gelirse ne yapacağız? Ücretini ödeyip kapasite artırımına gideceğiz. Peki kaça artırabiliyoruz ücretleri?

Apple iCloud: 5GB ücretsiz kapasite sunuyor bize Apple. Artırmak için de 5+10GB için yıllık 20$, 5+20GB için yıllık 40$, 5+50GB içinse yıllık 100$ talep ediyor.

Google Drive: Google Drive da ilk kayıtta 5GB veren bir depolama hizmeti. Aylık 2.49$ ödeyerek 25GB, 4.99$ ödeyerek de 100GB kapasiteye kavuşabiliyoruz. 16TB'a kadar giden diğer seçenekler için *bit.ly/JvKUfa* adresine gidebilirsiniz.

Microsoft SkyDrive: SkyDrive, yarışa rakiplerinden 2GB daha önde başlıyor ve 7GB alan sunuyor kullanıcılarına. Yıllık 19TL'ye 7+20GB, 46TL'ye 7+50GB, 93TL'ye de 7+100GB depolama alanına kavuşmak mümkün.

Eğer fazla para harcamak istemezseniz Yandex.Disk ve Dropbox gibi alternatiflere de yönelebilirsiniz elbette. Hem iPhone'unuzla Galaxy Note II'niz arasında da dosya paylaşımı yapabilirsiniz böylelikle. *(Not: Fiyatlar asında içerisinde bir matematik problemi içeriyor. Tüm fiyatları yıllığa ve TL'ye çevirerek en hesaplısını bulup bize gönderen ilk şanslı goyun, bizden 7GB'lık SkyDrive hesabı kazanacak!)*









Asus VG248QE 3B Monitör

NEREYE BAKSAM ASUS GÖRÜYORUM... -MERT YİĞİT DOĞRU

ASUS BU AY RESMEN Sanayi'ye çıkarma yaptı. Hani siz şu iki sayfada ne görüyorsanız aynısını görüyorum ben de. Bir yanımda Tytan, karşımda VG248QE, elimin altında Tytan'ın klavye ve faresi. Neyse ki test sistemim "Hşş, ben buradayım. Sakin" dercesine tüm heybetiyle dikiliyor yanımda. Seviyorum onu.

GELELİM SEBEB-İ İNCELEMEMİZE...
Asus VG248QE, NVIDIA 3DVision 2 destekli, LED arka aydınlatmalı, 144Hz tazeleme oranı ve 1ms gtg tepkime süresine sahip 24" bir monitör. FullHD çözünürlük sunan ürünün diğer özellikleri arasında 80.000.000:1 Asus Akıllı Kontrast Oranı, 350cd/m² parlaklık değeri ve 2W'lık stereo hoparlörler bulunuyor. Ürünün bağlantı noktalarıysa DisplayPort, Dual-Link DVI-D ve HDMI. Oof, sıkıcı teknik özellikler işte. Hadi biraz oyun oynayalım!

Kullandığım süre boyunca monitörün performansı konusunda yeterince bilgi sahibi oldum diyebilirim. Ürün, özellikle 144Hz'lik tazeleme oranı ve 1ms'lik tepkime süresiyle farkını ciddi ölçüde ortaya koyuyor arkadaşlar. Ghosting falan tarihe karışıyor kendisiyle birlikte. Parlaklık ve renk konusunda da, bir oyuncuyu ziyadesiyle tatmin edecek potansiyeli mevcut. Daha evime yeni bir monitör aldım 60Hz/2ms, oldu mu şimdi böyle? (Gerçi ben hâlâ 3B'ye sıcak bakmıyorum ama bakan çok tanıyorum.)

BAŞKA?
VG248QE'nin bir diğer ilginç özelliği, sağ alt köşedeki kontrol tuşlarından ulaşabileceğiniz GamePlus. Bu, oynadığınız oyunun türüne göre ekrana geri sayım sayacı ya da crosshair koymanıza yarıyor. Pek kullanacağım bir özellik değil, ama netten araştırdığım kadarıyla talibi epeyce var. Daha önce sıkça adından söz ettiren Splendid özelliğine de bu tuş panelinden ulaşabilirsiniz bu arada. Asus VG248QE'nin ayakları da son derece ergonomik. Kendim için ayarlarken hiçbir sıkıntı çekmedim diyebilirim. Ergonomisini geçtim, monitörü 90 derece çevirerek dikey olarak da kullanmak mümkün (pivot olarak yani).

Monitörün tek eksik yanı ne mi? İçinden 3DVision 2 kiti çıkmaması. Bunun haricinde gayet performanslı, oyununuza keyifle eşlik edebilecek bir monitör bu. Alabilirseniz alın deyip kaçıyorum ben (Merak etmeyin yan sayfadayım yahu, Tytan'da).





İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: 144Hz tazeleme oranı, 1ms tepkime süresi ve doyasıya performans!
Eksiler: Yok
Üretici: Asus www.asus.com.tr
Dağıtıcı: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 492$ + KDV

Asus VivoBook S400C

"BİZ O KADAR KURCALAMIYORUZ KARDEŞİM!" -MERT YİĞİT DOĞRU

KAPIDAN İÇERİ GİRER GİRMEZ tüm Sanayi komşularının gözbebeği olan, herkesin ayrı ayrı mıncıklayıp kurcaladığı Asus S400C bu ilgiyi hak ediyor mu? Kesinlikle. Fırçalanmış alüminyum dış yüzeye sahip bilgisayarın kapağını kaldırdığınızda, karşınıza çiklet klavye ve tek parça touchpad çıkıyor. Bu ikili hakkında fikirlerimi biliyorsunuz. Bunun yanı sıra bilgisayarın üzerinde bir adet USB 3.0, iki adet USB 2.0, HDMI, D-Sub, ethernet bağlantıları, kulaklık/mikrofon girişi ve SD kart yuvası bulunuyor. Bir ultrabook için gayet yeterli bağlantı özelliklerine sahip kısacası.

HEMEN KONUYA GİRDİN, HAYIRDIR?
Siz mektuplara "Merbaha. Lafı uzatmadan hemen sorularıma geçiyorum" diye başlayınca sorun yok, ben incelemeye ortasından girince "Auvv!". Anlayın hâlimi işte.
Ne diyordum? Bilgisayarın ses performansı da ortalamanın üzerinde (SonicMaster ses teknolojisi, bir Asus klasiği). 339x239x21mm'lik boyutlara ve 1,8kg ağırlığa sahip bu incecik ultrabook, 1,8GHz hızında çalışan Intel Core i3 3217U işlemciye, işlemciye entegre Intel HD Graphics 4000 grafik yongasına, Windows 8 işletim sistemine, 1600MHz hızında çalışan 6GB belleğe ve 14"lik 1366x768 piksel dokunmatik ekrana ev sahipliği yapıyor. Peki bu göz alıcı alüminyum evde oturan arkadaşlar işleri nasıl yürütüyorlar?

NASIL TEST ETTİK?
Aktif soğutması bulunmayan sistem, dokunmatik ekranı ve klavyesiyle birlikte Windows 8 kullanmayı bir zevk hâline getiriyor (zaten Intel, artık Ultrabook'ların hepsinde dokunmatik ekran görmek istiyor). Bunu cebimize koyalım. Performans olarak da son derece makul; ancak üst seviye oyunlar oynamayı unutun. Core i3 işlemci ve işlemciye entegre grafik çipini duyduğunuz anda anladınız siz zaten, ama ben yine de söyleyeyim. Grafiksel açıdan çok iddialı olmayan oyunları da çatır çutur oynayabilirsiniz. Vallahi gıkını çıkarmıyor.

Biz kendisiyle güzelce oyunlar oynadık, saatlerce Tera'yla coştuk (daha doğrusu Melis geldi "Yaa ben bunla Tera oynayayıım!" dedi ben de verdim). Her işimizi gördük. Çarşıda pazarda, evde sokakta kullandık. Dokunduk, dokundurttuk (yansıyan ekranda parmak izimiz kaldı ama hep). Çok da memnun kaldık... O da bizi, ne kadar abanırsak abanalım 3,5-4 saat yalnız bırakmadı sağ olsun (hakikaten abandık ama, şaka değil). Tüm bu dediklerim sizler için de geçerli. Alabilirsiniz o nedenle.





İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Tasarım, incelik, sadelik
Eksiler: Yok
Üretici: Asus www.asus.com.tr
Dağıtıcı: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 959$ + KDV

Asus Tytan CG8890

EN ZORLANACAĞIM İNCELEME -MERT YİĞİT DOĞRU





KİM NE DERSE DESİN ARKADAŞ, Asus'un RoG serisi ürünleri yedi bitirdi beni. Şu yanımda duran Tytan gibi bir masaüstü bilgisayar daha görmedim şimdiye kadar; görebileceğimi de sanmıyorum. Performansıyla, gücüyle, duruşuyla, ağırlığıyla, oyunculuğuyla... Bir numara.

SAKİN!
Bilgisayarın teknik özelliklerini bir an önce sayıp, sunumuna geçmek istiyorum hemen. Heybetli bir piramit gibi yanımda dikilen kasanın içerisinde Intel Core i7 3960X işlemci, 16GB DDR3 bellek, NVIDIA GeForce GTX 690 ekran kartı, 2TB 7200rpm mekanik sabit disk ve 2x 128GB SSD (Raid 0) bulunuyor. Bunların yanı sıra üründe Blu-ray/DVD-RW optik sürücü, RoG Xonar Phoebus ses kartı ve kontrol aparatı, kart okuyucusu (MS/PRO, SD/MMC, CF), ön ve arka panelde 8 adet USB 2.0, 6 adet USB 3.0, iki adet de eSATA bağlantı noktaları mevcut. İşletim sistemi de Windows 8. Daha sayayım mı? (Piyasada satılan versiyonla arada fark olabilir bu arada.)

Yukarıda "Sunum"dan bahsettim ya hani... Hah işte, bu kasanın görünümü ve ışıklandırması muh-te-şem. Açılışta mavi olarak yanan RoG logosu, sadeliği, şıklığı ve "Güç bende artık!" duruşuyla mükemmel bir tasarıma sahip bu bilgisayar (ön kapağın her şeyi gizlemesiyle aşırı sade ve aşırı güzel olmuş Tytan). Biraz daha mı güçlü ve havalı olsun istiyorsunuz? Hayhay... Basın sol üst köşesindeki Speed tuşuna ve şov başlasın! Hem işlemcinizi tek tuşla overclock edin, hem de yan/üst kapakların açılmasını ve ortaya çıkan fanları izleyin. Sanayiye hâlimi hatrımı sormaya gelen herkes kapıda şöyle kaldı bakın: "Mert yaa, sende DVI Kablosu var m...??!!" Bir ara baktım, herkes o "Speed" tuşuna basmaya çalışıyor. Kaç senedir buranın işçisiyim, ben böyle ilgi görmedim arkadaş. Facebook üzerinden "Ooo, Tytan inceliyormuşuz. Bi videosunu göndersene hacı be" diyeni bile oldu yahu (evet Uğur, sensin o).

O KADAR DİYORSUN
Evet sayın okur, gerçekten de o kadar. Su soğutmasını geçtim, ekran kartını geçtim, işlemcisini geçtim... De arkadaş, hangi masaüstü bilgisayar Asus Xonae Phoebus'la gelir ki? Ya da hangi bilgisayarın kutusundan kaliteli üst düzey bir fare ve mekanik klavye çıkar? Hmm, gerçi burada bir nokta koymak zorundayım sayın oyungezer. Ürünün yanında gelen mekanik klavye, kullandığım diğerlerine göre çok sessiz; ancak aynı zamanda tuşları çok yumuşak olduğundan el yoruyor. En azından benim elimi epey bir yordu, size nasıl gelir bilemem. Ama 50 milyon tık tuş ömrüyle cidden hayran kaldık kendisine. Tytan'a da bu yakışırdı, ne diyelim.

Ne diyelim... Fareye gelelim bence. Fare, ilgili yazılımını kurduğunuzda tam teşekküllü bir oyuncu faresine dönüşüyor. Aynı zamanda ağırlık ayarı da yapılabilen ürün, kendinize fare alacakken aşık olacağınız türden. Sırtının solunda bulunan ışıklar da kendisine çok yakışıyor. RoG'a da öyle.

Bilgisayarla birlikte gelen AI Suite II yazılımından da daha önce bahsetmiştik. Burada sistemin durumunu görebilir (işleimciden belleklere, mekanik diskten SSD'lere kadar), sıcaklıkları, voltaj değerlerini ve işlemci saat hızlarını kontrol edebilir, ince ayarlar çekebilir ve kablolu/kablosuz ağınıza el atabilirsiniz (üründe kablosuz WLAN kartı olduğunu söylememiştim di mi?). Ai Charger+'a da buradan ulaşmak mümkün.

PERFORMANSTAN HABER VER!
Heheh, şaka yapıyor olmalısın sayın okur. Piyasada bulabileceğiniz, test sistemimizle kapışabilecek bir bilgisayardan bahsediyoruz burada. Şu anda çıksanız, her açıdan piyasada bulabileceğiniz en performanslı ürünlerde başı çeken bir bilgisayar bu. Diz çöktüremeyeceği bir oyun biz daha görmedik. Lafımıza inanmıyorsanız, bilgisayara hayvani ölçüde abanan benchmark test tablomuza bir bakın (ki testi yaptığımız esnada Windows çok da temiz değildi). O zaman daha iyi anlaşılacaktır durum.

Performans Tablosu

Unigine Heaven Benchmark 4.0			
Orta		Üst	
FPS	Puan	FPS	Puan
184.7	4652	64.9	1635
3DMark 11 v1.0.3			
Performance		Extreme	
14397		5776	



Fiyatı... Dilim varmıyor söylemeye, ki aşağıda göreceksiniz. O fiyatı hak etse de, biliyoruz ki çok çok büyük bir çoğunluk o parayı bir masaüstü bilgisayara verecek lükse sahip değil. O nedenle son cümle olarak ne diyeceğimi bilemedim... Alabiliyorsanız ne mutlu; alamıyorsanız da elinizdekiyle yetinmeyi bilin. Ben öyle yapacağım.

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Ohoo...
Eksiler: Yok
Üretici: Asus www.asus.com.tr
Dağıtıcı: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 6999$ + KDV

Acer Aspire V5 551G

ŞAHANE BİR ŞEY Mİ LÂZIM? -KAAN EZGİMEN



YANINIZDA TAŞIRKEN sizi üzmeyecek, oyunlarınızı oynayabileceğiniz; inceliği, zarafetiyle arkadaşlarınızı kıskançlıktan çatlatacak ve tüm bunların yanı sıra fiyat/performans olarak da sizi tatmin edecek bir dizüstü bilgisayara sahip olmak aslında çok da zor değilmiş.

NASIL YANİ?
Mesela Acer Aspire V5 551G, tüm bu saydıklarımı hakkıyla kullanıcısına sunuyor. Öyle ki ofise denemek üzere geldikten sonra kutusunu açtığımızda incelik ve tasarımına hayran kaldığımız Acer, performansıyla da göz doldurarak bir süre "keşke geri istemeseler" dedirtti bize. İnceliğiyle biraz "Ultrabook" hissi verse de aslında bir dizüstü olan Acer Aspire V5 551G, işletim sistemi olarak da Windows 8 kullanıyor.

Ergonomik tuş dizilimi kolaylıkla ulaşılabilen bir düzende gövdeye yerleştirilmiş. Özellikle bu tuşlar alttan aydınlatıldığında Acer çok yakışıklı duruyor. Gövdede dikkat çeken en önemli nokta, tek parça dokunmatik fare alanının biraz sola doğru çekilerek boşluk çubuğunun altına sabitlenmiş olması *(bana tek parça demeyin! -Mert)*. Bu sayede Enter tuşuna basarken dokunmatik alan bizi rahatsız etmiyor ve özellikle Excel ve Word kullanırken istenmeyen boşluk ve paragraf hatalarını da mahal vermiyor.

İYİYMİŞ.
15,6"lik HD LED ekranı ve 1366x768 çözünürlükle pırıl pırıl bir görüntü alabildiğimiz bu dizüstü, performans açısından orta seviyeye yerleştirebileceğimiz hibrit AMD Radeon grafik çözümüyle üst seviye oyun performansından çok uzakta bir grafik çiziyor. Ancak biraz ısınmasını göze alırsanız elbette pek çok oyunu oynayabilmek mümkün *(siz yine de üst düzey oyunları unutun -Mert)*.

Kaportasının altında 1,6GHz hızında AMD A8-4555M APU (entegre Radeon HD 7600G ile birlikte) çalıştıran Aspire V5 551G, 6GB belleğe sahip. Bilgisayar bir Alienware değil, kabul. Ancak yine de, ihtiyacınız olanı size vermeye hazır. 750GB sabit diski sayesinde büyük düşünmenizi de sağlayan Acer, 2 adet USB 2.0 ve 1 adet USB 3.0 genişleme yuvalarıyla gelecekte düşünebileceğiniz tüm eklentileri de garanti altına almış.

HMM...
2,1 kiloluk Acer Aspire V5 551G'nin tüm bu özelliklerine ihanet eden tek şey pil ömrü. Her ne kadar düşük enerji tüketimli AMD çipsetlerle donatılmış olsa da pilin yüksek performanslarda dayanıklılık eşiği çok fazla değil.

İNCELEME
Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: İnce, zarif, performanslı
Eksiler: Pil ömrü
Üretici: Acer wwwacer.com.tr
Dağıtıcı: Acer wwwacer.com.tr
Fiyat: 699$ + KDV

Gigabyte Z77X-UD3H WiFi

YENİLİKÇİ Z77 -MERT YİĞİT DOĞRU





BU AY YERİMİZ DAR, söylenecek şey çok. O zaman hemen konuya giriyorum. Özellikle de konu Gigabyte'ın bu güzel Z77'si olunca, ne kadar az yer kaplasak o kadar iyidir.

HADİ O ZAMAN
Bu kartı, piyasadaki diğer Z77'lerden ayıran iki büyük özelliği var. Birincisi, kutudan çıkan ve PCI Express x1 ile anakarta bağlanan 802.11b/g/n kablosuz ağ ve Bluetooth 4.0 destekli GC-WB150 ağ kartı; ikincisi de onboard mSATA bağlantısı. Bu bağlantı üzerinden bağlayabileceğiniz bir SSD'yle, Intel Smart Response teknolojisini kolayca kullanabilirsiniz (ne de güzel olur öyle). Bence sadece bu iki özellik bile bu kartı seçmek için yeterli farklılığı sunuyor, ama yine de derine inelim biz.

Intel Z77 yonga seti kullanan kart, LGA 1155 sokete sahip. Ürünün arka panelinde 6 adet USB 3.0, DVI, HDMI, DisplayPort, D-Sub, PS/2, ethernet, ses giriş çıkışları ve 2 adet eSATA bağlantı noktası bulunuyor. PCI Express 3.0'a tam destek sunan Z77X-UD3H WiFi ile CrossFireX ve SLI da yapabiliyoruz. 32GB'a ve 2666MHz'e kadar (OC) da belleklerimizi sıralayabiliyoruz kendisine. Gerçi 8'den sonrası şu anda biraz gösterişe giriyor ama olsun. Anakart destekliyor mu destekliyor, gerisine karışmam ben.

BAŞKA?
Valla gerisi bildiğiniz gibi. Şimdiye kadar incelediğimiz pek çok Gigabyte anakartta bulunan teknolojilere sahip kendisi de. 3D Power, 3D BIOS, Dual Bios (bir keresinde hayatımı kurtarmıştı evde kullanırken) Intel Smart Response'la kolayca anlaşmamızı sağlayan EZ Smart Response, Ultra Durable 4, daha sağlam PCB yapısı... ATX formundaki Z77X-UD3H WiFi'da bunlar ve daha niceleri mevcut.

Yukarıda çıtlattım, evimde de Gigabyte kullanıyorum (dikkatli gözlerden kaçmadı). Yeni anakartımı da Gigabyte'tan seçtim desem sizleri ikna edebilir miyim? Hatta konuyu biraz daha açıp, üç sistemdir Gigabyte anakart kullandığımı da söylersem beni fanboy ilan edersiniz diye korkuyorum. Alın efendim, güzel kart neticesinde. Özellikle de ihtiyacı olanlar için WiFi kartı ve mSATA bağlantı desteği bulunmaz nimet.



İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: WiFi kartı ve mSATA bağlantı desteği
Eksiler: Yok
Üretici: Gigabyte www.gigabyte.com.tr
Dağıtıcı: Arena www.arena.com.tr
Endeks www.endeksbilisim.com.tr
Fiyat: 221$ + KDV

Lenovo G585

SESSİZ SAKİN, KENDİ HALİNDE BİR DİZÜSTÜ -MERT YİĞİT DOĞRU

DELİ GİBİ YÜKSEK performanslı dizüstüler mi inceleyeceğiz hep? Ya da her dizüstü alanın derdi deli gibi performanslı uygulamalar çalıştırmak ya da oyunlar oynamak mı? Hayır. O zaman?

HOŞGELDİN LENOVO G585

Lenovo G585, Windows 8 işletim sistemi kullanan bir bilgisayar. İşlemcisi 1,4GHz hızında çalışan AMD E1-1200, belleği 2GB, depolama alanıysa 320GB. İşlemcisi bir APU olan bilgisayarın grafik yongası da Radeon HD 7310. Giriş seviyesi bir multimedya dizüstü bilgisayar olduğunu çıtlatmıştım yukarıda.

Görünüm itibariyle de çok dikkat çekmeyen bir bilgisayar bu. Ancak malzemesi, kalite hissini veriyor neyse ki. 1366x768 çözünürlük sunan 15,6" ekranı, bir multimedya bilgisayar için gayet yeterli. Tek tuşla sistem yedekleme ve sistem kurtarma, USB 3.0 bağlantı desteği, kart okuyucusu ve optik sürücüsüyle iddia ettiği her şeyi yapabilecek kapasitede. Touchpad'i tek parça değil ve chichlet klavyeye sahip. Klavyesi biraz yumuşak olsa da, yazı yazmak da epey keyifli bu bilgisayarla (şu anda G585'teyim).

OYUN OYNASAK MI Kİ?

Ne tür oyun oynamak istediğinize bağlı. Filmimizi izledik, internetimizde dolaştık, Oyungezer DVD'sinin sırlarına ulaştık *(oley! -Eren)*. Peki ya oyun? Oyun oynayabildik mi? Evet. Ancak sadece basit indie'ler ve taa eskilerde kalmış klasikler. Mesela birazdan Hotline Miami'ye devam edeceğim kendisiyle. Oyunsa oyun, eğlenceyse eğlence! Onun dışında, Cut the Rope dışında çok deneme fırsatım olmasa da Windows Mağaza'dan da çeşit çeşit oyun alıp oynayabilirsiniz.

Bilgisayar ısınmıyor ve buna paralel olarak pek fazla ses çıkarmıyor. Bunları bir artı olarak yazalım... Ancak, yapabildiklerine göre çok büyük maalesef. Tüm yapabildiklerini, iki senedir kullandığım Acer Ferrari One'la da yapabiliyorum mesela (optik sürücüsü yok sadece). Çok daha taşınabilir, daha stil sahibi vs. Artık çok eskidi dizüstü bilgisayar konsepti yahu.



PEKİ NE YAPALIM?

Ben derdimi anlattım, artıları eksileri saydım. Gerisine karışmam dostlar, son karar sizde.

İNCELEME

Performans: 3 ★★★☆☆
Fiyat: 5 ★★★★★
Artılar: Fiyatı, malzeme kalitesi
Eksiler: Bu tür dizüstülerin modası geçeli çok oldu.
Üretici: Lenovo www.lenovo.com.tr
Dağıtıcı: Lenovo www.lenovo.com.tr
Fiyat: 739TL + KDV

Ubuntu'lu Telefonlar Ekim'de

GELECEK SENE DEMİŞLERDİ AMA?

Bu senenin başında resmi olarak açıklanan mobil Ubuntu işletim sistemine sahip telefonlar, ilk yapılan açıklamalara göre 2014 senesinde raflarda yerini alacaktı. Ancak Canonical'dan Mark Shutleworth'e göre bu cihazları daha erken bir tarihte, Ekim'de göreceğiz. İlk etapta iki büyük pazarda piyasaya çıkacağı söylenen ilk parti ürünler (hangi pazarlar olduğu açıklanmamış), masaüstü için yazılmış olan uygulamaları çalıştıramayacaklar; ancak telefonların, bir kullanıcının masaüstünde ilk olarak kuracağı programlara sahip olacağı söyleniyor. İşletim sistemine entegre gelecek 12 ana uygulama arasında Facebook, Twitter, YouTube ve RSS okuyucu bulunuyor. Geriye kalanlar da e-posta istemcisi, hesap makinesi, alarm, terminal ve dosya yöneticisi gibi küçük uygulamalar (adını "uygulamacık" koydum). Piyasaya çıkınca buralara da uğrasa da bir güzel kurcalasak diyor, haberi şimdilik burada sonlandırıyorum.



PAZAR YERİ

MART KAPIDAN BAKTIRIR... DEMİŞTİM AMA BEN DAHA ÖNCE?

Hmm... Yaratıcılıkta son noktaya mı geliyorum bilmiyorum ama, Pazar Yeri sayfalarına bir şeyler karalamaya başladıkça "Daha önce yazmış mıydım ki ben bunu? Bi bakayım." oluyorum ve genelde de haklı çıkıyorum. Yazmış oluyorum yani... Bakınız, canlı örnek olarak bu ayki yarım kalan spot.

Her neyse. Pazar Yeri sayfaları ve donanımları da son zamanlarda kendini çok tekrar etmeye başladı, farkındayım. Ama elimden de pek fazla bir şey gelmiyor oyungezerler; hepsi AMD, NVIDIA ve Intel'in suçu. Çıkarmıyorlar yeni ekran kartlarını, işlemcilerini. Onu geçtim, yeni mimarilere sahip kimi ürünleri görmek için 2013'ün son çeyreğini/2014'ü göreceğimiz falan konuşuluyor ki en vahimi de bu. Bu ay ekran kartı bile gelmedi, uzun zamandır işlemci uğramıyor Sanayi'ye. Artık değişim istiyoruz, yeni bir test sistemi, yeni Pazar Yeri tabloları istiyoruz. O zamaan... Haydi hep birlikte AMD, NVIDIA ve Intel'e e-postalarımızı atıyoruz (şaka yapıyorum, sakin).

Ama tablolarımız hem durağan, hem de hareketli. Baksanıza durmadan fiyatlar dalgalanıyor, kimi sistemlerin fiyatları düşerken (Ekonomik, Süper, Ütopik) kimininki artıyor (İdeal). Evet, sizin düşündüğünüzü düşünüyorum ben de. En artmaması gereken sistemimizin fiyatı artmış. Çünkü biliyorum ki burayı takip eden büyük çoğunluk Ekonomik Sistem'i küçümserken, Süper ve Ütopik Sistem'lere de "Ama bu çok pahalı yaa" tepkisi gösteriyor ve Pazar Yeri'nden ağlayarak uzaklaşıyor. Şahitlerim var.

Neyse... Bu ayki tek değişiklik, daha ucuz olduğundan ve stok sıkıntısından dolayı Powercolor Radeon HD7770'in yerine MSI Radeon HD7770 getirmem oldu. Havalar soğuk, Sanayi sıcak. Sanayi'yi ısıtan şeyse, ocakta demlenen çaydan ziyade Asus Tytan ve MSI GT70 ONE oldu. Fiyatlarını öğrendikten sonra bile veresiye isteyen müşteri vs. dükkân sahibi gibi buz gibi soğuyamadım bu iki sistemden. Hatta kara kara düşünüyorum: "Nasıl ayrılacağım şimdi ben bu ikiliden?"

Gelecek ay görüşmek üzere.
Hatta kalın, hayatta kalın efem.

Biterken Çalıyordu: Mozart – Requiem: Lacrimosa (valla Sinan çalıyordu, ben değil.)



SILICON POWER ARMOR A15

Daha önce de emsallerine rastladığımız 2,5"lik ve her türlü darbeye karşı dayanıklı taşınabilir bir disk Silicon Power Armor A15 (silikonun gücü adınaa!!). 136x82,5x19,8mm boyutlara sahip 200gr ağırlığındaki USB 3.0 destekli Armor A15'in, kapı gibi "US MIL-STD-810F" sertifikası var. Gerçek hayatta bu nasıl mı işinize yarayacak? 122 metre yükseklikten defalarca kez yere çaksanız da, bu esnada 26 farklı yerinden darbe alsa da verileriniz emin ellerde arkadaşlar! Şu anda evinizden çıkığınız gibi 500GB/750GB/1TB'lık modellerini alabileceğiniz taşınabilir diskin tepe modeli 247TL (ben de alırdım da daha yeni aldım bi tane).





WD MY NET CENTRAL N900

WD, yüksek kapasiteli mekanik disk ve router'ı bir araya getiren yeni ürünü My Net N900 Central'ı satışa sundu. Tasarım olarak gayet şık görünen ürün, havalandırma deliklerini de içine alan parlak desenli mat yüzeyi ve mavi LED'leriyle dikkat çekiyor (bi de üründe aktif soğutma mevcut). Ancak cihazın en büyük özelliği, barındırdığı FasTrack özelliği. Bu özellik sayesinde My Net N900 Central, ağ trafiğini optimize ediyor ve kullanıcılara daha keyifli bir internet deneyimi sunuyor. Örneğin geri planda deli gibi Steam'den bir şeyler çekiyorsunuz diyelim... Bu sırada YouTube'dan HD video izlemeye başlarsanız, sistem Steam'e "Hele bi dur sen" diye ayar verip kaynakları video akışına yönlendiriyor. Böylece keyfiniz kaçmadan güzelce izleyebiliyorsunuz videonuzu. Yalnız... Ürünün en can sıkıcı kısmı fiyatı. 1TB'lık versiyonu için 411$, 2TB'lık versiyonu için de 506$ biraz fazla gibi geldi bize. Gelmeyen varsa seve seve kullanabilir tabii.





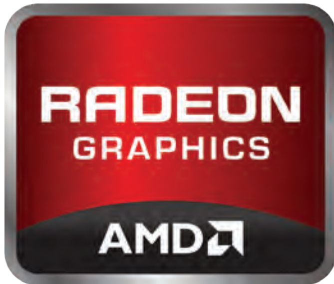
XPERIA Z TÜRKİYE'DE!

Sony'nin "Akıllı telefon devrini kapatarak süper telefon devrini açacak olan telefon!" şeklinde oldukça iddialı bir şekilde CES 2013'te tanıttığı Xperia Z, geçtiğimiz ay içerisinde Türkiye'de de tanıtıldı. Sony Xperia Z, 1 metre derinlikte yüzebilen ve toza karşı da dayanıklı bir telefon. Ön yüzü gibi arka yüzü de cam olan üst düzey cihazın ekranı Full HD ve 5" (441ppi!). Android 4.1.2 Jelly Bean işletim sistemi kullanıyor (4.2'ye yükseltilecek), gücünü de 4 çekirdekli Qualcomm Snapdragon S4 Pro işlemci ve Adreno 320 grafik çipinden alıyor. 2GB belleği, 13.1MP'lik ExmorRS sensörlü kamerası, 32GB daha artırılabilen 16GB'lık depolama alanı da mevcut. Bunlar haricinde bir telefonda görüp görebileceğiniz hemen her özellik var kendisinde. Bir önceki nesilde Galaxy S III'le top koşturan Samsung'un işi bu sefer o kadar kolay olmayacak gibi, ne dersiniz?

	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD FX1-4100		Intel Core i5-3570k LGA 1155		Intel Core i7-3770K LGA 1155		Intel Core i7 3960X Extreme 3.3GHz	
	(m) 110$	(j) 113$	(a) 257$	(o) 262$	(o) 359$	(i) 364$	(l) 1127$	-
Anakart	MSI970A-G46		MSI Z77A-GD65		Asus Sabertooth Z77		Asus Rampage IV Extreme	
	(a, l) 85$	(f) 87$	(b) 206$	(p) 216$	(m) 277$	(p) 289$	(o) 471$	(f) 479$
Bellek	Corsair 4GB XMS3 CL9 1600MHz		Corsair 8GB (4x2) XMS3 CL9 1600MHz		Kingston HyperX 8GB (4x2) DDR3 CL9 1600MHz		Team Xtreem 16GB (4x4) DDR3 CL11 2400MHz	
	(c) 26$	(k) 30$	(c) 52$	(k) 60$	(a) 64$	(o) 65$	(i) 225$	-
Ekran Kartı	MSI Radeon HD7770		Sapphire Radeon HD 7850		Asus HD7970 DirectCU II TOP		Zotac GTX690 SLI	
	(b) 138$	-	(a) 192$	(j) 193$	(b) 573$	-	(m) 2324$	(a) 2364$
Sabit Disk	WD Blue 500GB SATA 3 7200RPM		WD Blue 1TB SATA 3 7200RPM		WD Black 2TB SATA 3 7200RPM		Kingston HyperX 3K 960GB (480x2) SSD	
	(f, k) 59$	(a) 60$	(p)72$	(a) 76$	(b) 215$	-	(f) 1050$	(p) 1078$
Optik Sürücü	LG GH-24NS90 24x		Asus DRW-24B5ST 24x		Asus BW-12B1LT BR-BD-R		Asus BW-12B1LT Blu-Ray BD-R	
	(a) 22$		(j, o) 19$	(a) 20$	(p) 169$	(i) 171$	(p) 169$	(i) 171$
Ses Kartı	Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik	
	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	Kasa içinde		High Power HP-750-BR 750W		High Power HP-1000-G14C Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	-	-	(m) 129$	(l) 131$	(k) 153$	(a) 159$	(k) 194$	(m) 200$
Kasa	Thermaltake SopranoRS 101 500W		Aerocool Mechatron Black		Aerocool Xpredator X3 Devil Red Edition		Akasa Venom Toxic	
	(o) 104$	(j) 107$	(i) 94$	(j) 95$	(i) 109$	(l) 116$	(l) 160$	(m) 163$
Fiyat	**544$**		**1021$**		**1919$**		**5714$**	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** PC Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Ereyon **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal





AMD RADEON HD 8000 DERKEN?

ESKİ GPU MU, YOKSA YENİ Mİ?

Sevgili arkadaşlar, gelin bir kafa karışıklığını ortadan kaldıralım hep birlikte. İnternette kimi bilgisayarlarda, AMD Radeon HD 8000 serisinden bir ekran kartının görev yaptığını görebilirsiniz. Kanmayın sakın! Yeni serinin biraz gecikmesi ve daha da gecikeceği ihtimali (4. çeyrekte çıkacağı konuşuluyor yeni nesil kartların), bilgisayar üreticilerinin içine dert olmuş ve AMD'yle birlikte eski GPU'ları yeniden isimlendirme yoluna gitmişler ne yazık ki (Anandtech'in haberine göre). O nedenle de, bildiğiniz eski GPU'ları ısıtıp ısıtıp önümüze koymaktan çekinmiyorlar. Haberiniz olsun, "Aaa, yeni seri çıkmış!" diye eski grafik yongalarına atlamayın. Ha bir de, ayrıca satılan grafik kartlarında böyle bir durum yok. Sadece kimi bilgisayar üreticilerinin sistemlerinde kullandığı kartlarda var bu hinlik. Yahu hepsini geçtim de yeni seri çıkınca ismini ne koyacaklar, işin içinden nasıl çıkacaklar gerçekten çok merak ediyorum. (Not: Bu arada bunu, zamanında G92 grafik çipiyle NVIDIA'nın da GeForce 8/9 serisinde yaptığını belirteyim.)

TAMİR ATÖLYESİ

Geldik bir diğer bolca tekrar edilen "Tamir Atölyesi Giriş" bölümüne (dedikten sonra bir 5 dakika düşünür ve çayından bir yudum alır). Aklıma gelen ilk şey, bu ay bolca kısa kısa mektubun gelmesi oldu (eğer yanlış görmediysem). En kısa gelen mektuplar da Twitter'dan her zaman. Sağ olsunlar bizi hiç yalnız bırakmıyorlar. "Bilmekim'i tanıyor musun? Oha onu nasıl tanımazsın be, ayıp" ya da "Sivas Organize Sanayi Bölgesi seni takip ediyor!" gibi bolca mesaj geliyor *(şaka değil bu -Mert)*. Aradan altın cımbızla mektuplarınızı seçiyor, Twitter'a da gösterdiği alakadan dolayı teşekkürlerimizi iletiyoruz. Cımbızımızı da bir sonraki ay kullanmak üzere törenlerle yerine uğurluyoruz *(arada vallahi hiç vaktim olmuyor -Mert)*. Bir de, aylar sonra mertyigit@oyungezer.com.tr ya da samimipatates@oyungezer.com.tr'ye mektup attığınızı görüyorum. Atmayın, çünkü artık ikisini de kullanmıyorum. Oyungezer tarihinin en sık e-posta hesabı değiştiren adamı olarak, bu ayki Tamir Atölyesi'ni açıyorum. Açtım *(bu ay farklı bir giriş oldu bak -Mert)*.

BÜTÇEM BOL, KAFAM RAHAT

S Merhabalar. (: Mutluluğun sınırlarındayım ve bu haberi ilk size vermek istedim! *(bende de o kadar bütçe olsa... yine de mutsuz olurdum sanırım -Mert)*.

Babamla konuştuk. Bu sene Tokat Milli Piyango İhya Balak Fen Lisesi'ni kazanırsam (ki kazanabilirim), *(yalnız konuya Milli Piyango'yu karıştırınca bir an "oohaa!" dedim içimden, doğruya doğru -Mert)* babam bana 2250$ bütçe ile istediğim bilgisayarı almama izin verecekmiş. Ben de size danışayım dedim *(şu anda okurların %69'u babana, %86'sı da sana imreniyor -Mert)*.

Hazırsanız başlıyorum.
1- Süper sistemi inceledim ama 2250$ bütçem varken 2000$'ın altında bir sistem olsun istemedim *(insanoğlu açgözlü -Mert)*. Bazı parçaları ütopik ile değiştirsek en iyi verimi nasıl alabilirim? Mesela 120GB SSD taksam yanına, işletim sistemi ve Photoshop/Illustrator vb. için, böyle bir şey mümkün mü? Pek anlamıyorum bu işlerden. (:

2- Merak ettim, Ekonomik sistem'e Skyrim yüklesem en düşük veya orta ayarlarda, belki AA kapalıyken falan kasmadan oynamam mümkün olur mu? *(senin işin olmaz ekonomikle azizim -Mert)* Biraz kısa oldu ama bu seferlik bu kadar. Şimdiden teşekkürler. (: Berkay Ertem

C Selamlar Berkay, Valla şu anda pek çok okurumuzun kin dolu bakışları altındasın bunu biliyorsun değil mi? En kısa zamanda bir nazar boncuğu al ve babanın yanaklarından öp. Şimdi gelelim sorularına...

1- Bulunduğun durumda yapabileceğin en güzel şeyi kendin söylemişsin zaten. Hiçbir şeye dokunmadan, sisteme bir SSD ekleyerek ve Intel Smart Response ile performansını artırabilirsin. Emin ol başka bir şey yapmana gerek yok o sisteme. Her türlü işini görecektir Süper Sistem senin.

2- Evvet!
Kısa soruya kısa cevap... Bu arada sen 2250$'lık sistem alacaksın ama ben bu satırları sana kalbim kadar temiz Tytan'dan yazıyorum. Ooh, canıma değsin! Şaka bir yana, sistemin hayırlı olsun şimdiden. İyi oyunlar.

ISINMA PROBLEMİ

S Merhaba Mert, kolay gelsin. Sana bir sorum olacak benim külüstürden.

2,5 sene önce alnımdan terler dökerek gittiğim bilgisayarcının bana bunu kakalamasıyla aldığım Samsung RT çok ısınıyor *(fena bilgisayar değil aslında ama salt oyun oynamak için aldıysan çok yanlış bir tercih yapmışsın -Mert)*. Intel Core i5 CPU M430 2,27 GHz işlemci, 4GB bellek, NVIDIA GeForce GT 330M ekran kartlı dizüstüm, oyun oynarken 4-5 dakika içinde fırına dönüyor (bu ay dergide verdiğiniz Street Fighter X Mega Men oynarken bile aleve döndü). Nette dolanırken, en kötü oyunları oynarken bile aşırı ısınma sorunu mevcut. 2005'te piyasa sürülen NFS Most Wanted, Borderlands 2 (2005?) ve bütün oyunları oynarken kasım kasım kasılan bilgisayarıma ne yapabiliriz? Cihaz bir kere bile garantiye gitmedi, bakıma götürülmedi üstünde bir çizik bile yok hatta ve hatta klavyesindeki yazılar bile silinmedi. Bu yaz tekrar çalışıp tekrar bir bilgisayar alacağım ama bu yaz gelene kadar ne yapabilirim? Bir çözüm üretebilir miyiz?
Şimdiden teşekkürler, Kadir Kurtlu

C Merhaba Kadir, Daha önce de buna benzer sorular cevaplamıştım bolca. Bilgisayarının tek sorunu ısınma, bunu anladık. Tabii ısınmadan dolayı donanımda bir hasar meydana geldiyse onu bilemem. Isınmayı gidermeninse birden fazla yolu var. Birincisi, bilgisayarını servise vermen ve için bir güzel temizlettirip yeni fanlar taktırman. En etkili, en güzel çözüm; madem bilgisayarın yeni gibiymiş, ısınma da tamamen ortadan kalkınca hiçbir sorunun kalmaz. "Ben servis bekleyemem!" dersen de ikincisi, işinin ehli ve güvendiğin bir bilgisayarcıya aynı işlemi yaptırman. Daha az bekleyeceğin garanti, ki fanları değiştirmeden temizleyerek ve termal macunu yenileyerek de sorun çözülebilir büyük oranda (eğer fanlarda bir sorun yoksa tabii). Üçüncüsü, bu işlemi kendin yapman; ancak anladığım kadarıyla bu konuda pek bilgili değilsin. Bir de Bimeks yapıyordu bu işi bir ara; ona bir bak. Hâlâ yapıyorlarsa, servise güzel bir alternatif olabilir.
Rica ederim, Kolay gelsin.

HP PAVILION DV6000

S Merhaba Mert Abi; Nasılsın? İyisindir inşallah. Benim HP Pavilion dv6000 serisi bir dizüstüm var. Bilgisayarı açıyorum ama siyah ekranda kalıyor. Ses *(derken Windows'un sesinden bahsediyorsun sanırım -Mert)*, sistem, optik sürücü falan her şey çalışıyor ama ekranda görüntü yok. Bilgisayarcıya götürdüm, "Bu bilgisayar çöp olmuş, en son gelebileceği durum bu. 250TL'ye yaparım, ama 6 ay garanti veririm. Sonra bozulabilir." dedi. İnternette sorunu araştırdım, bilmiyorum ne kadar doğru ama adamlar bilgisayarı yorgana sarıyorlar ve bir süre sonra çalışıyor her ne hikmetse *(bence tartışmayalım bile bunu -Mert)*. Biliyorum dizüstüm beş para etmez *(estağfurullah -Mert)* ama yaz tatiline kadar beni idare etmesi lazım. Aslında bütün oyunlarımı kaldıran bir masaüstüm var ama laptop keyfi bir başka oluyor. Acaba başka bir yolu var mıdır bunun? Yoksa ben şimdiden MSI GT70 için harekete geçeyim mi? Cevabın için şimdiden teşekkürler. Arda Ege Toslak

C Selam Arda, Anlattığımdan anladığım kadarıyla bilgisayarın her şeyiyle açılıyor, Windows'un açıldığını falan duyuyorsun. Ama ekranda görünüyü yok... Aklıma gelen iki nedeni var bunun: Birincisi, ekran kartının hayata veda etmiş ya da can çekişiyor olduğu; ikincisiyse, görüntüyü ekrana ileten bağlantıda ya da ekranında sıkıntı olması. Her iki durumda da senin yapabileceğin bir şey yok... En mantıklı şey, bilgisayarını servise göndermen. Başka yapabileceğin bir şey yok ne yazık ki.
Bir yolunu bulana kadar masaüstünden devam. Masaüstü candır.



Dünyanın en kedili ve en az CO_2 salınımına sahip sanayisi Organize Sanayi'ye hoş geldiniz.

AMD Mİ INTEL Mİ? (AMA... -Mert)

S Merhaba Oyungezer Ekibi *(merhabalar-Oyungezer ekibi adına -Mert)*,
Size, işlemciler ve bazı konular hakkında fikir almak için mesaj yolluyorum. 5. yıl sayınızda sorum çıkmıştı ama rezil olmuştum. Ben cümle kuruyordum kuzenim de yazıya geçiriyordu. "Biraz uzun oldu o." dedim, o da kısalttı ve rezil olmama sebep oldu. Neyse şimdi sorularımı sormaya başlayayım *(şimdi sen yazıyorsun herhalde. biraz da dile dikkat etsek hayat bayram olacak -Mert)*.

1- Oyun ve render için bir bilgisayar toplamak istiyorum. Bunun için araştırma yaptım ve şu bileşenlere kafam yattı (Eksen Bilgisayar'dan toplayacağım):
- Asus P8Z77-V LX anakart
- Corsair Vengeance 8GB bellek
- MSI N550GTX-Ti ekran kartı
- Intel i5-3470 işlemci
- AOC E2343FS monitör
- Aerocool STR-X-ONE-A 750W kasa

- 120 GB SSD (markası belli değil)

2- Böyle bir sistem toplarsam bu sistem beni ne kadar idare eder? İşlemci konusunda AMD'den hangi modeli önerirsiniz? (Intel işlemciyle fiyatlarının yakın olması tercihimdir.)

3- Eğer oyun ve render için AMD'yi önerirseniz ısınma sorunu olur mu? (Yazın bilgisayar neredeyse her gün 20 saat açık kalacak da.)

4- Eğer ısınma sorunu olursa hangi sıvı soğutmasını önenirsiniz?
5- Intel'in dezavantajları var mıdır? *(çok genel bir soru bu ama be? -Mert)*
6- Ekran kartı için başka hangi opsiyonlar vardır? (Marka ve model belirtirseniz sevinirim.)
7- Steam, Playstore ve Origin gibi oyun alışverişi yapılan sitelerde Cep-T Paracard geçer mi?
8- Zotac NVIDIA Geforce GT 630 Synergie Edition 2GB oyun için performansın nasıldır? *(tavsiye etmem -Mert)*
Cevap verirseniz sevinirim, Başarılarınızın devamını dilerim.
Oğuz Kağan Çolak

C Merhaba Oğuz, Mektup boyunca çoğul konuştuğuna göre soruları tüm Oyungezer ekibine sormuşsun. Ama burada, sorulan tüm sorular ben cevaplarım dostum. O zaman cevaplayayım değil mi, derdim ne?

1- Sistemin ekonomik sistem ile ideal arasında gelip gidiyor bizim. Piyasadaki her oyunu rahatlıkla oynayamazsın ve pek çoğunda ayarları belirli oranda kısman gerekecektir. Ama yine de o kadar kötü bir sistem değil topladığın.

2- Bu bilgisayar seni... Bir 2 sene yukarıda dediğim şekilde idare eder. Sonrasında bir ekran kartı güncellemesi falan yaparak bu süreyi biraz daha uzatabilirsin. Ya da biraz daha para verip NVIDIA GeForce GTX 660ti, en olmadı 650Ti ekran kartı ve çarpan kilidi açık daha üst model i5-3570K alarak oyunları daha rahat oynayabilir ve parça değişim süresini daha da aşağı çekebilirsin.

3- Bir diğer kulaktan dolma efsane de, AMD'nin ısınma sorunu yaratıyor olmasıdır... Evet arkadaşlar, açıklıyorum. Yaklaşık dört senedir iki farklı AMD işlemcisi kullandım, kullanıyorum. Üç ayda bir fanını temizleyip termal macun ayarı çektiğim için hiçbir ısınma sorununa rastlamadım daha (hızaşırtma yapmama rağmen). Kasamın sadece arkasında bir adet fan var ve işlemci fanım stok. Sözün kısası AMD ısınıyor diye bir şey yok. Tamam, pek çok modeli dengi Intel işlemcilere göre daha fazla güç tüketiyor ve ısınıyor olabilir. Ancak kullanım esnasında size herhangi olumsuz bir şekilde yansımaz bu. Tabii bilgisayarınızı iki sene temizlemezseniz orasını bilemem (bu arada biraz da zorunluluktan, gelecek ay kendime bir AMD FX-8350 alacağım. Siz benim dediğimi yapın, yaptığımı yapmayın ama. Çok uygun bir fırsata bulmasam almazdım çünkü bu işlemciyi.)

4- Deli gibi hızaşırtma yapmayacaksan su soğutma bence gerekli değil o kadar. Hatta stok fan bile işini görür.

5- Hangi modelinden bahsettiğine ve işlemciyi ne için kullanacağına bağlı... Örneğin, i5-3570K'da HT desteği yok. Bu, oyun oynarken seni çok etkileyecek bir şey değil; ancak video kodlama gibi çoklu komut çalıştırabilen uygulamalarda, HT destekli kartlara göre performansı zayıf kalacaktır. Ya da i5-3470'in işlemci çarpanı kilitli olduğundan, overclock konusunda açık çarpan kilitli 3570K'nın yanında pek bir suskun kalıyor... Gibi gibi.

6- Yukarıda cevapladım bunu!

7- Hmm... İnternette araştırdım bunu, Cep-T Paracard vadesini doldurmuş diye duydum. Hatta duymadım, bizzat kendim de şahidim buna. Karta 70TL falan yüklemiştim geçenlerde ve Walking Dead: The Game almıştım Steam'den. Bunda sıkıntı çıkarmamıştı, ancak kartta para olmasına rağmen başka oyun alamamıştım (atıyorum 20TL var 5$'lık oyun almaya kalkınca hata veriyor). Meğerse artık çok sorunluymuş ve müşteri hizmetleri de doğru düzgün cevap vermiyorlarmış bu konu hakkında. GOG'da denemiştim çalışmıştı, ancak Origin'de hiç denemedim. Gördüğüm kadarıyla orada da çalışmıyor.

8- Oyun için, hele hele üst seviye oyunları tatmin edici bir seviyede oynamak istiyorsan... I-ıh. Cevap verdim, umarım sevinmişsindir. Ve umarım yardımcı olabilmişimdir sana.

HANGİSİ?

S Selam Mert *(selam Gencay -Mert)*, Arkadaşıma bir dizüstü bilgisayar alacağız. Oyun oynamak için genel olarak. Merak etme, sana ne önerirsin diye sormayacağım; aklımızda var iki model: Asus N56VZ-S4402H ve Sony Vaio SVE1512Y1E. Yukarıda da söylediğim gibi, oyun oynamak için hangisini seçmeliyim? *(oyun derken tabii o kadar uçamayacağız bu iki modelle de -Mert)*

Tabii bu arada, bilgisayarın kasa kalitesini vesaire de gözetmeni istiyorum kararında *(orada sıkıntı olmaz merak etme Gencay'ım -Mert)*.
Görüşmek üzere!
Gencay Ergin

C Selamlar Gencay, Bu ayın en kolay sorusu senden geliyor. Sorunun cevabını hemen veriyorum: Asus! Şimdi burada da "Ama hep Asus'u seçiyolar, Asus'un kapıcısı bunlar" gibi yorumlar yapan oyungezerler çıkabilir. Onlara sadece iki bilgisayarın da özelliklerine bakmalarını ve ellerini vicdanlarına koymalarını rica ediyorum. Havadan konuşmak hiç de hoş olmuyor çünkü.

İki bilgisayar da kasa kalitesi açısından sıkıntı çıkarmayacaktır. Karşılaştırmaya girmiyorum o nedenle. Görüşürüz, İyi oyunlar.

Evet, geldik bir ayın daha sonuna. Burayı da tekrara bağlamadan kapatırsam, ayı kayıpsız atlatmış olacağım. O nedenle size bu ay, burada yalancı çobanın öyküsünü anlatmak istiy... Ehm. Bu arada, yazılarım burada bitmiyor arkadaşlar. Ekran Dışı'nda ve hatta Pixel'de de bolca yazı kitledi--ee, verdiler bana. Yazdım hep ben de. Oralara da beklerim.

Onun yanı sıra... **donanim@oyungezer.com.tr**

SANAYİ DEVRİMİ

"Sanayi Devrimi sana gelmez; sen ona yürüyeceksin."

Pratone



Evinizin salonuna bir hıyar tarlası dikmek istemez misiniz? Hmm, istemem diyorsunuz. Göktuğ'a da bir danışmalısınız bunu bence *(üzerindekiyle veriyorlarsa ben isteyebilirim aslında -Mert)*.

Inflatable Toast



Şişme yatağı anlarım. Şişme bot, şişme havuz ona keza. Şişme bebek, bir yere kadar. Tüm bunları bana anlatabilirsiniz, anlayışla karşılarım. Tepki göstermem. "Her şey insan için" der geçerim. Peki ya şişme tost? Kimin aklına geldi, kim "Hmm iyiymiş bu, üretelim" dedi, kim üretti, kim dağıttı, kim "Hani bana hani bana?" dedi? İnsanlık neden böyle? Ne ara bu hallere düştük? Sorular, sorular...):

Time Machine



Ne gerek var çelik kasa DeLorean'a, akım kapasitörüne, plütonyuma? Al bi tane Time Machine olsun bitsin ey Emmett "Doc" Brown! *(Utanmadan bir de "Try Me!" yazmışlar kutuya -Mert)*.

Nonsight



Odak sorunu mu yaşıyorsunuz? Hayata kendisi için özel olarak yapılan gözlüklerden bakan atlara mı özendiniz? O zaman marjinal takılmaya çalışıyorsunuz demektir ve dostum; biz burada marjinalleri değil, karamelli kardinalleri severiz *(hemşire su koştur, yaktı çocuk beyni -Müdüriyet)*.

PiShirt

Tişört üzerindeki resmin bir pizzaya ait olduğunu söylense de, bana kalırsa tam bir sucuklu yumurta portresi. Sokakta milletin size banmasını istiyorsanız neden olmasın. İnsanlar birbirine bansa, hayat bayr...zzzt bzzt zzzst!! *(Ambulans!! -Müdüriyet)*



EKRAN DIŞI



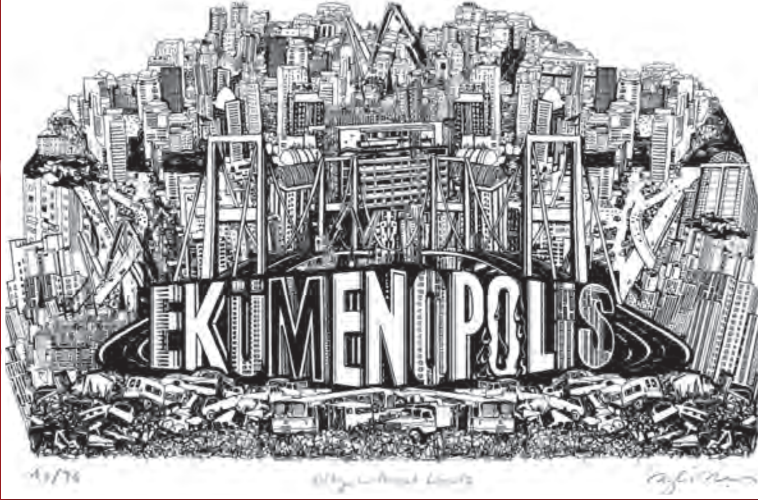
WRECK-IT RALPH

Hayır hayır, görsel sizi yanıltmasın. Yanlış gelmediniz, Pixel bölümüne daha birkaç sayfanız var. Ara sıra Volkan'ın kendi köşesinde kültür sanat haberleri yazmasına misilleme olarak ben de Ekran Dışı girişine pikselleri konuk etmek istedim bu ay. *(Ama biz o görseli pek kullanamadık Damla ya, misilleme boşa gitti :/ -Serp.)* Şaka bir yana, Wreck-it Ralph misilleme yapmanın çok daha ötesinde, alnının akıyla bu sayfalara konuk olacak bir film olmuş!

Her oyuncu gibi ben de çok uzun zamandır bu filmi izlemek istiyordum. "Ya hayal kırıklığı olursa, ya o havayı vermezse" korkuları filmin ilerlemeye başlamasıyla yerini "ah o eski günler, yaa evet aynen öyleydi işte!" nidalarına bıraktı. Muhteşem hikâyesi ve oyunculara hitap eden ayrıntıları bir yana, özel ilgi alanı oyun olmayan biri için bile çok iyi bir film olmuş Wreck-It Ralph. 30 yaşına gelmiş, daha açıkçası eşek kadar olmuş bir kadın olarak, bazı sahnelerde gözlerim bile doldu. Ha bir de, Vanellope Von Schweetz animasyon dünyasındaki en sevimli kız çocuk karakterler sıralamasında Despicable Me'deki Agnes'le birlikte ilk sıralara oynuyor kesinlikle. Ekran Dışı klişe cümlelerine girmek gibi olacak ama "henüz izlemediyseniz çok şey kaçırıyorsunuz."

-DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER



EKÜMENOPOLİS

BİZ BÜYÜDÜK VE KİRLENDİ İSTANBUL

İstanbul'un günden güne bir beton yığınına dönüşmesi, "kentsel dönüşüm" başlığı altında yoksul insanların evlerinden çıkarılması ve altından kalkamayacakları borçlara sokularak TOKİ'nin yaptırdığı evlere istiflenmesi, bu sırada zengin kesimin rezidanslarda ve süper lüks alışveriş merkezlerinde hayatını yaşaması üzerine kurulu bir belgesel Ekümenopolis. Temelde İstanbul'un bir sanayi şehrinden uzaklaşarak hızla finans merkezli bir metropole dönüşmesini ve bu yeni ekonomik düzenin kentsel alanları bir sermaye olarak görmesinden ötürü yoksul insanların çektiği çileleri anlatıyor. İstanbul bir sanayi şehriyken bu insanlara ihtiyacı vardı, ancak şimdi onlardan kurtulmaya çalışıyor. Çünkü artık amaç, "yabancı sermayeyi çekme yarışı." Ancak İstanbul'un başka sorunları da var, bu coğrafya bu nüfusu kaldırmıyor! Bir ucu Tekirdağ'a diğer ucu Kocaeli'ye uzanan şehir, 1967 yılında Yunan *Constantinos Doxiadis* tarafından ortaya atılan **Ekümenopolis** (ucu olmayan şehir) terimine cuk oturuyor. Ancak rant uğruna, yeni otobanların ve üçüncü köprünün yapımına tam gaz devam ediliyor. Hâlihazırda kendi kaynakları yetmediğinden komşu bölgelerden kaynak toplayan İstanbul, özellikle yeni köprüyle birlikte iyice yokluk çeken bir metropol haline gelecek. Tüm bunları ve daha fazlasını bizlere sunan ve bu sırada 10'dan fazla ödül toplayan bir belgesel bu. Sunumu da bir harika olan eserin yapımcılarının bizden tek bir isteği var, Ekümenopolis'i izledikten sonra düşünmemiz. "Sonuçta demokrasi bunu gerektiriyor." **–Mert**



SAINTS 'N' SINNERS

DİKKAT, ÇITA YÜKSELTİR!

Türkiye'de sahne alan grupların ilginç bir alışkanlığı var. Neredeyse hiçbiri (belki de çaldıkları mekânla yaptıkları anlaşma gereği) kendi parçasını çalmıyor. Ama işler Türkiye'nin en sevilen heavy metal gruplarından biri olan Saints 'N' Sinners'a gelince değişiyor işte! Açıkçası ilk defa, TV şöhreti olmayan bir grubun parçalarının seyirciler tarafından hep birlikte söylendiğine şahit oldum.

Son yıllarda dünya standartlarını yakalamaya başlayan Türk metal grupları Chopstick Suicide ile mathcore'a, Thrown to the Sun ile death metal'e, Mekanik ile de thrash metale doyduk diyorduk ki heavy metal cephesi de boş durmadığını gösterdi. Saints 'N' Sinners, kendi adını taşıyan bu albümle çıtayı çok ileri taşımış gözüküyor. Gözünüzü kapatarak şarkılarını dinlediğinizde "bu bir Iron Maiden eseri" diyebilirsiniz. Riffler, sololar, klavyenin akıllıca kullanılması, çarpıcı davullar ve Türkiye'nin en iyi vokalistlerinden Mehmet Kaya'nın da bir araya geldiği albümü dinlemek için bir dakika bile zaman kaybetmemeniz gerekiyor bence. Ama ben aceleyi sevmem, önce bir tadayım derseniz de grubun Seven Years In Hell parçasına çektiği klibi Youtube'dan izleyebilirsiniz. On numara olmuş! **–Berkan**

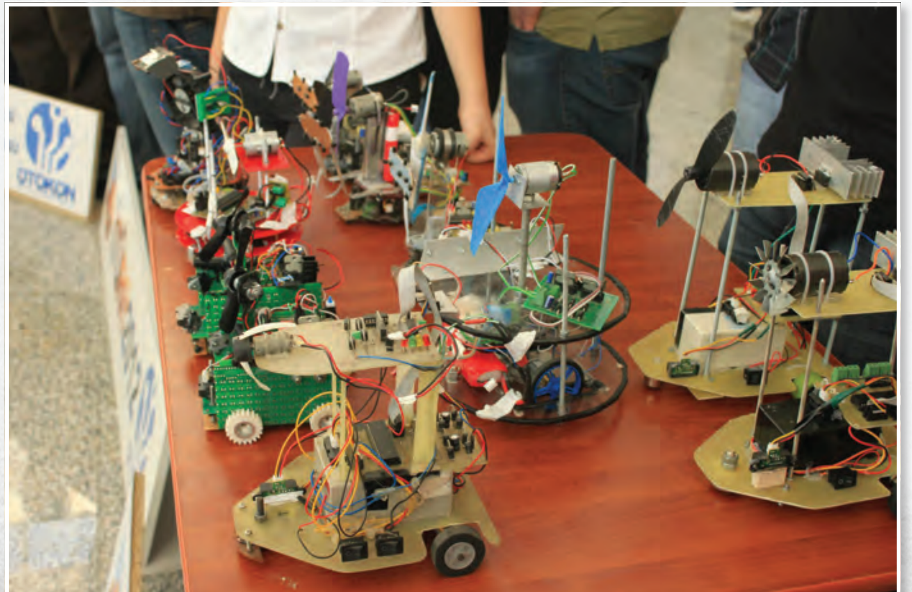
İTÜRO 2013

BİR GOYUNOBOT YAPSAK İYİYDİ

Bu sene yedincisi düzenlenen İTÜ Robot Olimpiyatları için hâlâ bir robot yapmadık ya, ne kadar ayıp bize. Geçen sene keyifle izlediğimiz İTÜRO'da bu sene de bir sürü robot, birbirinden farklı ve keyifli 10 kategoride yarışacaklar. Ayrıca robot teknolojilerinde uzman, tanınmış yerli ve yabancı eğitmenler de seminer verecekler. Kendinize güveniyorsanız katılımların 31 Mart'a kadar devam edeceğini de söyleyelim.

Yarışmalara katılamayacak olsak da bizi etrafta robotların yakışıklı fotoğraflarını çekerken görebileceğiniz İTÜRO 2013, **11-12-13 Nisan** tarihlerinde İTÜ Ayazağa Yerleşkesi Süleyman Demirel Kültür Merkezi'nde gerçekleşecek. Bizim gibi robot meraklılarını bekleriz.
Ayrıntılı bilgi için: *www.ituro.org* **–Ozan**











MASQUERADE

KRAL DOĞULMAZ, OLUNUR!

Bu sefer karşınıza klasik bir Hollywood veya Avrupa filmiyle değil, yavru vatan Güney Kore'den bir filmle çıkıyorum. Masquerade henüz Türkiye'de vizyon şansı bulamadı, umudum yakın zamandaki festivallerde gösterilmesinden yana; ama o güne kadar siz bir şekilde yolunu bulursunuz diye anlatmak istiyorum bu filmi. Yönetmenini bilmiyor olabilirsiniz ama yazar tarafında Oldboy'a elini süren Jo-yun Hwang var. Yani hikâye ve anlatış biçimi 10 numara.

Mevzu ne derseniz; Gwanghae, Kral Olmak İsteyen Adam, Güney Kore'nin hanedanlık zamanına ışınlıyor bizi ve zehirlenme paranoyası yaşayan bir kralın döneminde buluyoruz bir anda kendimizi. Diyor ki "aynen bana benzeyen birini bulun." Bunu söylemesindeki ilk amaç saray dışında gönül eğlendirmek, daha sonra da hayatta kalmak. Yaverleri de tıpkı ona benzeyen birini buluyorlar. Tabii bir şekilde bu adamı tahta geçirmeleri de gerekiyor. Gerisi ise muazzam. Kral rolündeki Güney Kore'nin en büyük oyuncularından Byung-hun Lee'yi (bkz. Bitter-sweet Life) ilk kez bu kadar cıvık ve komik olarak göreceksiniz.

Bir ülkenin tüm özellikleri bir filmde birleşse en fazla bu kadar olabilirdi, inanın. Aşk, arkadaşlık, liderlik, hainlik, tarih, entrika gibi pek çok konu bu 130 dakikalık filmde samimice hayat buluyor. Ülke yönetmenin ne demek olduğu, asıl amacın neye karşılık geldiği, halk bilinci nasıl olmalı gibi mevzularsa asıl konusu Masquerade'in. Sahte bir kralın kararlarıyla gerçek bir kralın kararları arasındaki sonuçların hoş bir özeti de diyebiliriz.

Masquerade 2012'de Güney Kore'nin en çok izlenen ikinci filmi oldu. 12 milyon küsur bilet kesti ve Kore sinemasının gelmiş geçmiş en çok izlenen üçüncü filmi oldu. En önemli festivalinden en iyi film dahil 10 ödül alarak da diğer filmlere bir şey bırakmadı. Şöyle bir tarihsel Türk filmlerine dönüp bakıyorum da, komplekse girmemek elde değil... Türü sevenler ve yeni başlayacaklar için kaçmaz bir film olmuş. **–Volkan**

ALLDESIGN İSTANBUL

LOGOYU Bİ' TIK BÜYÜTEBİLİR MİYİZ?

Hani hobi olarak ucundan kıyısından bir şekilde dokunuyor olsam bile profesyonel bir tasarımcı, reklamcı ya da mimar olmadığım için Alldesign'ı ziyaret etmeden önce korkularım vardı. *Ya çok ağır gelirse, ya sıkılırsam, ya konferanslar "ulusa sesleniş" gibi olursa, ya konunun çok dışında kalırsam* gibi korkularla gittiğim Alldesign'dan had safhada mutlu, tatmin olmuş, eğlenmiş ve ufkum da bir tık açılmış şekilde döndüm.

Darren Aronofsky, Ron Arad, George Lois, Erdem Taylan, Erol Batislam gibi isimleri konuk eden Alldesign'da 2 gün boyunca devam eden konferanslarda hem dünyaca ünlü isimlerin bugünlerine nasıl geldiklerini hem de kendi sektörlerinin geleceğinin ne yöne gittiğini ağzım açık bir şekilde izledim. Özellikle John Hardy'nin hikâyesinden etkilenmemek elde değildi. Senelerce metropolde yaşayıp takı tasarımı yaptıktan sonra günün birinde Bali'ye yerleşip bambudan evler, okullar ve hatta havuzlar yapan bu adamın hikâyesini dinledikten sonra İstanbul'da yaşayıp da "aslında güneye taşınmak lazım" diyen fakat henüz Anadolu Yakası'nın ötesine geçememiş her insan gibi benim de aklıma bir şey takıldı. İnsanoğlu gelişmek ve hayatının içine teknolojiyi sokmak için bu kadar uğraştıktan sonra neden her şeyden bunalıp doğaya geri dönmek istiyor? E zaten geldiğimiz nokta orasıydı, niye bu kadar kastık o zaman?

Alldesign her yönüyle eğlenceli ve vizyon sahibi, harika bir etkinlik olmuş. Bu sene kaçırdıysanız bile seneye ne yapıp edip katılın derim. Karşınıza çıkan şeyleri ağzınız açık bir şekilde izleyeceğinizin garantisini veriyorum. **–Damla**









MASUMİYETİN İÇİN SAVAŞ – TESS GERRITSEN

ADADAKİ OLAĞAN ŞÜPHELİLER

Tess Gerritsen, asıl mesleği olan doktorluğu bırakarak kendisini tamamen polisiye/gerilim romanları üretmeye adamış bir sanatçı. Gerritsen aynı zamanda ünlü TV dizisi *Rizzoli ve Isles*'ın uyarlandığı roman serisinin de yazarı. Önlenmesi zor bir heyecan ve merakla okuduğum **Masumiyetin İçin Savaş,** rahatlıkla "romantik polisiye" olarak tanımlanabilecek türde çarpıcı bir öykü sunuyor bize. ABD'nin kuzeyinde sessiz, kendi halinde ve içine kapanık bir adada geçen olaylar örgüsünde diğer tüm karakterlerin "kesin suçlu" gözüyle baktığı başkahraman, gazeteci Miranda Wood'un hikâyesini anlatıyor. Karakterin masum olduğunu başlarda belirterek sürpriz duygusunu azaltmış gibi görünse de, adadaki hiç kimsenin ve hatta hiçbir mekânın göründüğü gibi masum, sıradan olmadığını yavaş yavaş anlıyoruz sayfaları çevirdikçe. Aldatma sebebiyle işlenmiş bir cinayetin gerçek failini arayan polisiye kurguyla, kurbanın kardeşi ve katil zanlısı arasında yavaş yavaş gelişen bir aşk öyküsü; duruşmalar, şüpheliler, gizli saklı arşivler eşliğinde paralel ilerliyor. Yüksek tempolu bir öykü okuyup ipuçlarını analiz etmeyi seven polisiye meraklılarına öneririm. **–Noyan**





AKIL TUTULMASI – KADİR CAN

12 EYLÜL 1980'E GİDEN YOLDA YAŞANANLAR



Türkiye'nin yakın geçmişi çok ilgimi çekiyor. Özellikle de 1960'lardan 2000'lere uzanan dönemde havada uçuşan muhtıralar, idamlar, faili meçhuller ve belki de en önemlisi darbeler. Bazen kendimi, bunlarla ilgili şeyler okurken ve komplo teorileri içinde kaybolurken buluyorum. Gazeteci Kadir Can'ın eseri olan ve 1970-1980 yılları arasında objektifinden çıkan karelerle bezeli Akıl Tutulması ise, şans eseri TÜYAP'ta dolanırken rastladığım bir kitap. 12 Eylül 1980 darbesiyle sonuçlanan süreci tüm çıplaklığıyla, derli toplu bir şekilde ve daha önce hiçbir yerde görmediğim fotoğraflarla anlatan eser, 1974 yılında 1 Mayıs'ı Büyükada'da kutlayan neşeli gençlerin fotoğrafıyla açılıyor. Bir iki sayfa sonrasındaysa, "kanlı" 1 Mayıs 1977'yle karşılaşıyorsunuz. Sonrasında gün geçtikçe artan gerilim ve hemen her gece işlenen onlarca siyasi cinayet kitapta geçen şu satırlarla çok güzel bir şekilde aktarılıyor: *"12 Eylül 1980 öncesi İstanbul'da herhangi bir gün, bir önceki gün gibi başlamış. Ortalık ışıyıp aydınlanmış. Köşe bucakta gecenin karanlığından kalma cesetler var..."* Tüm ülkeyi darbeye götüren süreç içerisinde profesörler öldürülüyor, milletvekillerinin evleri taranıyor, aileler katlediliyor, gazeteciler suikaste kurban gidiyor, öğrencilerle askerler mütemadiyen çatışıyor, yürüyüşler, eylemler ve boykotlar yapılıyor, duvar yazıları yazılıyor... Kimin haklı, kimin haksız olduğu konusunda herhangi bir yorumda bulunmayacağım elbette; neyse ki kitabın da böyle bir derdi yok. Onun tek amacı, tüm bu yaşananları tarafsız ve birinci elden anlatmak ki bunu da çok iyi yapıyor. **–Mert**

FRINGE

SİZİ TV BAŞINDA 1 DAKİKALIK SAYGI DURUŞUNA DAVET EDİYORUM

2008 yılında yayınlanmaya başladığında "X-Files klonu" diye çok eleştirildi; ama sonrasında kendi kimliğine kavuştu ve her bölümü heyecanla beklenen bir bilimkurgu dizisi haline geldi Fringe. 5 yıllık sürenin ardından, geçtiğimiz ocak ayında 100. bölümü ile de ekranlara veda etti. Üstelik Fringe hayranları, 4. sezon esnasında iptali söz konusu olan diziye sahip çıkarak dizinin iyi bir finalle televizyona veda etmesinde etkin rol oynadılar.

Peki iyi bir dizi miydi Fringe? Kişisel cevabım muhteşem olduğu yönünde. Gizem odaklı bilimkurgu dizileri arasında Lost'la yarışır hale gelmişti bence. İnsani yönlerini fazlasıyla anlattığı ve artık benimsediğimiz karakterlerin etrafında dönen hikâyesiyle bir efsane haline geldi. Olağan dışı olayları araştıran FBI ekibimizdeki karakterleri ne kadar benimsediysek, ana hikâye bizi o derece meraka sürükledi. İzleyiciyi gizeme dahil etme adına Fringe, televizyon tarihinin en iyi örneklerinden biriydi. Geçmişiyle hesaplaşan bilim insanı **Walter**, boyutlar arası oğlu **Peter**, geçmişinde deneylere maruz kalmış FBI ajanı **Olivia** ve yan karakterlerin de üst düzey oyuncuklukları dizinin bu yönüne fazlasıyla yardımcı oluyorlardı.

Zamanda yolculuk, paralel evrenler, biyolojik deneyler, özel güçler derken karışıklığa ve mantık hatalarına yol açacak bütün bu konuları ufak yaralarla atlatmasını bildi Fringe. Kendine özel oluşturduğu hayran kitlesi, kafalarında çok az soru işareti ve etkileyici sonu sebebiyle gözyaşları eşliğinde veda etti diziye. Ve hayranları olarak hâlâ her gün posta kutularımıza bakıyoruz, kâğıttan lale yollanmış mı diye. **–Pozan**



90'LARDAN AKILDA KALANLAR

Çocukluğuma denk gelmesinden midir bilinmez ama bana göre 80'lerden çok daha değerlidir 90'lar. Renklidir, cıvıl cıvıldır ve özellikle televizyon sektörünün özgürlüğü ve amatörlüğü beni benden alır. Şu anda suyunun suyu çıkan internet, 90'ların sonuna doğru -sadece şanslı bireylerin evinde- "aaa, o da ne ki?" nidalarıyla kurcalanmaktaydı. Bu arada güzide Türk filmleri de çıktı tabii. O zamanlarda izlediğim ve beni oldukça etkileyen üç Türk filmini seçip sizlere sunmak istedim. Eşkıya, Ağır Roman ve Gemide ben de dahil olmak üzere o yılları yaşayan birçok insanda derin izler bıraktı. *–Mert Yiğit Doğru*

EŞKIYA GÜLE GÜLE EŞKIYA



Bu filmi sinemada izlemiştim. 1996 yapımı olduğuna göre, 7 yaşındaymışım daha. O yaşta bir çocuk neden bu filmi izler, ya da böyle bir film bir çocuğun psikolojisinde ne şekilde iz bırakır bilmiyorum. Bildiğim tek şey, Eşkıya'nın hayatımda izlediğim en iyi filmlerden biri olduğu. Hâlâ biri "Eşkıya'yı izlemedim" dediğinde "oha nasıl izlemedin be?" diye tepkimi ortaya koyarım.

Filmde **Baran**, en iyi arkadaşı Berfo'nun ihaneti yüzünden yıllarca hapiste yatmış ve sevdiği kız olan Keje'yi de Berfo'ya kaptırmıştır. Hapisten çıkınca Keje'yi bulmak için İstanbul'a yola çıkan Baran, Cumali'yle karşılaşır ve Tarlabaşı'ndaki Cumhuriyet Oteli'nde kalmaya başlar. Hikâye ilerlerken gerçek aşkın nelere kadir olduğunu sorgular, Tarlabaşı'ndaki hayatı dibine kadar içimize çeker ve bu esnada kâh güleriz, kâh da gözümüz dolar. Final sahnesi de son derece vurucu olan film, daha önce rüştünü onlarca kez ispat etmiş Yavuz Turgul'un önünde bir kez daha saygıyla eğilmemizi sağlıyor (açın izleyin hemen, adamın asabını bozmayın!).

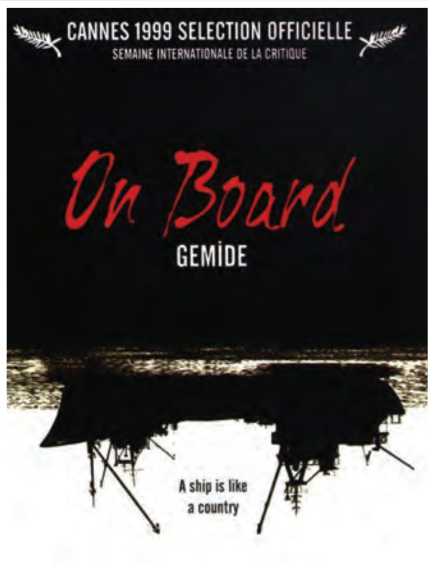
AĞIR ROMAN HEP Mİ KÖTÜLER KAZANACAK?



"Savrulurken raconun kırmızı pelerini o zarif öfkeye, zaman ki sana hasta olmuş; incelikli haytasın. Nüksederken raksına mahallenin maşallahı, eyvallahı; güzelleş be oğlum! Şimdilik ölümüne kadar hayattasın. Şimdilik, ölümüne kadar hayattasın..."

İşte tozlu raflardaki tozlanmayan bir diğer şaheser, bir diğer kült film. Şimdilerde rezidansların yapıldığı, para babalarının işgal ettiği Tarlabaşı'nı en ince ayrıntısına kadar resmeder Ağır Roman. **Metin Kaçan**'ın aynı isimli romanından uyarlanan **Mustafa Altıoklar** imzası taşıyan eseri, en çok da **Mustafa Uğurlu**'nun performansıyla hatırlarım. Dış dünyaya göre Tayyare Sokak, yaşayanlara göre Kolera'da geçen hikâye boyunca 90'ların İstanbul'u ve dönemin polis teşkilatı da epeyce anılır. Yetimin hakkını gözeten Arap Sado öldürülür, ortalık psikopat kabadayı Reis'e kalır. Kolera halkı, Reis'e karşı "dünkü çocuk Salih'"in arkasında yer alırken, bir yandan da Kolera Canavarı geceleri cinayetler işlemektedir. Tüm bunlar olurken Salih de kiracı Tina'ya aşıktır. Cidden ağır ancak sizi içine çeken bir atmosferi, Balık Ayhan'ın fonunu oluşturduğu düelloları, Fethi gibi renkli karakterleriyle unutulmaz bir filmdir Ağır Roman. İzleyin efendim, izlettirin.

GEMİDE N'ABICAZ BE KAMİL?



90'ların akılda kalan efsanelerinden biri de *Gemide*. Belki de hayatım boyunca karşıma çıkan en doğal diyaloglara sahip bir Serdar Akar filmi bu. Eminim pek çok kişi bu doğallık konusunda aynı şeyi düşünüyordur. Dipten kum çıkardıkları bir gemide dumanlı kafalarla birbirlerine hikâyeler anlatarak günlerini geçiren dört erkeğin düzeni, kafalar iyiyken gemiye getirdikleri bir kadın yüzünden bozulur. Pandora'nın kutusu açılır ve karakterler arasında bir mücadele başlar. Yaşanan tüm bu kargaşanın ve işlenen suçların arasında İdris kaptan, doğru olanı yapmak ve düzeni yeniden kurmak için çırpınır durur (İdris Kaptan ve Kâmil'in "N'abıcaz be Kâmil?" diye başlayan diyalogunu bilirsiniz). Erkan Can, bu film için oyuncuların zerre para almadığını, hatta destek olmak için film kopyalarından satın aldıklarını söylemişti de hayranlığım bir kat daha artmıştı bu filme ve oyunculara. Gemide'nin bende bıraktığı bir diğer iz de, Mahallenin Muhtarları dizisinde "uyy çaydanluk!" diye dolanan adamın böyle bir rolün de altından kalkabileceğini göstermesiydi. Filmin, *Lâleli'de Bir Azize*'yle paralel ilerleyen bir öyküsü olduğunu da söyler ve kaçarım.



Yetmediyse Bunlar da Var

1. İstanbul Kanatlarımın Altında
2. Tabutta Rövaşata
3. Nihavend Mucize
4. Her Şey Çok Güzel Olacak
5. Salkım Hanımın Taneleri



GOD OF WAR: ASCENSION
SESLENDİRME EKİBİ

İŞİN BİR DE BU KISMI VAR –DAMLA PINAR GÖK

Bu sefer tarafsız davranmak istemiyorum. En sevdiğim ve uğruna günlerce sabahladığım God of War serisine biraz kıyak geçmek istiyorum izninizle. Gerçi son cümlede söylemem gerekeni şimdiden söyleyeyim; GoW: Ascension'ın seslendirmeleri kıyak geçmeye mahal vermeyecek kadar iyi olmuş.

Oyun yapmak başlı başına zor bir iş. Bunu son senelerde özellikle oyun stüdyolarının sayısının artması ve yapımcılarla birebir görüşme fırsatları sayesinde iyice anlamıştık. Fakat işin bir de seslendirme kısmı varmış. God of War: Ascension'ın Türkçe seslendirme sanatçılarıyla geçirdiğim ve stüdyodaki camın arkasında birebir deneyimlediğim üzere (hava atmak gibi olmasın ama evet, hepsini seslendirme yaparken dinledim :) işin dublaj kısmı da apayrı bir emek ve profesyonellik gerektiriyormuş. Eh, tabii bu üç sanatçıyı bir arada yakalayınca bu işin sonunun Ekran Dışı sayfalarında biteceği başından da belliydi zaten.

Öncelikle sizi biraz tanıyalım mı? Oyunda hangi karakterleri seslendirdiniz?

Zeki Atlı: Zeki Atlı ben, Kratos karakterini seslendiriyorum

Ali Rıza Kubilay: Ali Rıza Kubilay, ben de Orcos'u konuştum.

Levent Ünsal: Ben de Levent Ünsal. Diğer arkadaşlarımın adına da söyleyeyim; muadil dönemlerde tiyatroya yakın olmaya çalışan, yani sanat kökeninden gelip seslendirmeyi sanat edinmiş insanlarız. Ben de Castor karakterini seslendirdim.

Oyunlarla aranız nasıl, God of War serisini daha önce oynadınız mı? Teklif geldiğinde neler düşündünüz?

Zeki Atlı: Oyunun hacminden haberdardık aslında, önemli bir oyun olduğunu da biliyorduk. Serinin önceki oyunlarını oynamadım ama bu proje sayesinde merak da etmeye başladım. Özellikle de yaptığımız işin nasıl olduğunu merak ediyorum. Oyundan hiçbir kare görmediğimiz için neye nasıl bağırdık, ne ettik bilmiyoruz. Bu yüzden de en yakın zamanda oynamayı düşünüyorum.

Levent Ünsal: Seçimi zor bir iş, daha doğrusu Türkiye'de yeni yapılmaya başlanmış bir şey. Dünya standartlarındaki oyunların "diller" seçeneğinde Türkçe de artık yavaş yavaş yer almaya başladı. Sektörün bu anlamda bir altyapısı yok aslında. Neticede oyun sektörü dediğimiz sektör belirgin bir çağdan geliyor, "yakın çağ" diyebileceğimiz 20 yıllık bir geçmişi var. Dünyada son 10 yıldır bu işler ciddi anlamda yapılıyor, bizde daha da yeni. God of War'un seçiminde "benzer sesler" yöntemini kullandık. Eskiden tipi görürdük "bu tip şuna beziyor" derdik ama bu tür hayali karakterlerde öyle bir şansımız olmadı. Bizim için biz tamamen seçilmişiz insanlarız ve bundan da gerçekten çok mutluyuz.

Bildiğim kadarıyla çizgi film ve film seslendirmelerinde, seslendirilen sahneyi izliyorsunuz. İş oyuna geldiğinde, bir taraftan oyunu oynayıp bir taraftan seslendirme gibi bir şansınız olmuyor. Bu durum size ne gibi zorluklar yarattı?

Zeki Atlı: Levent abinin de dediği gibi tipi görmememiz işin en zor kısmıydı. Çünkü o karakteri görmek işimizi büyük oranda kolaylaştırıyor. Bir de God of War'da seslerin alternatiflerini de aldık. "Burada böyle bağırdık ama şurayı biraz daha ne yapabiliriz"i de denedik.

Ali Rıza Kubilay: Orijinale tabii ki sadık kaldık ama Türkçe nidalara ve seslenişlere de ara ara yer verdik. Çok fazla Türkçeleştirmesek de bazı yerlerde "bu Türk insanı algısıyla nasıl anlaşılır"ın üzerinde durduk. Oyunun orijinal seslendirmesinde konuşanlar da çok başarılılar ki biz sadece sesi duyarak "o noktaya daha fazla nasıl yaklaşabiliriz" diye düşünerek çalıştık. Orijinal seslendirmede Orcos karakterini konuşan da anladığım kadarıyla önemli bir tiyatro oyuncusu. Konuşması ve diksiyonundan fark edilebilecek çok güçlü ve derin bir tonlaması var. Onlar tabii karakterler hakkında çok daha fazla bilgiye sahipler çünkü işin yaratım kısmına da dahiller. Bizse işin biraz daha dublaj tarafında kalıyoruz ama onların karakterlerden aldıkları ve seslerinde vermeye çalıştıkları şeyleri bularak Türk oyunculara iletmeye gayret ettik biz de.

Zeki Atlı: Oyunda farklı bir durum daha var. Filmde mesela; film çekiliyor, ilgili animasyon, renk vs. her şey bitiyor ve biz dublaja öyle giriyoruz. Oyundaysa belki biz bu






men gerekiyor. Biz çok tatminkâr halde çıktık bu işten çünkü İlker'e (ses teknisyeni) çok güveniyoruz bu anlamda. Çok rahat çalışılan bir insan ve aramızdaki en oyunbaz kişi de o. Oyunu o kadar iyi anlatıyor ve karakteri o kadar iyi tanıtıyor ki biz stüdyoya girerken zaten o karakteri çoktan tanımış oluyoruz.

Nokta atışı yaparsak peki, özellikle God of War'u seslendirirken en çok zorlandığınız kısım hangisi oldu?

Zeki Atlı: Benim için nida kısımlarıydı. Bir oradaki karakterin bağırması var bir de Türk'ün bağırması var ve arada farklar olabiliyor. Ama burada pek seçme şansımız yoktu, sesin aynısını vermek zorundaydık. Bazı yerlerde sesimin zorladığı taraflar oldu; olmadı dersem yalan olur. Ama onda da iyi bir iş çıkartmak için çok uğraştık.

Levent Ünsal: Oyunda Kratos, Polat Alemdar niteliğinde olduğu için ölmüyor. Sürekli bir darbe alıyor. Yani bağır bağır bitmeyen bir oyun oldu Zeki için.

Zeki Atlı: Bağırması önemliymiş bir de onun. Kayda girmeden önce Youtube'dan orijinal seslendirmesini de izledim. Çünkü Türkiye'de sanırım bir zaman sonra artık çizgi film gibi çok sayıda oyun seslendirmesi de yapacağız.

Ali Rıza Kubilay: Orijinal dublaj var, yerli dublaj vardı bir aralar. Şimdi oyun dublajı diye bir şey ortaya çıkıyor ve onun ilkleri de biz oluyoruz.

Çok teşekkür ederim bu keyifli sohbet için. Özellikle bir God of War serisi hayranı olarak yeni oyunu sabırsızlıkla bekliyorum.

Levent Ünsal: Ben de buradan herkese sesleniyorum, bol bol oyun oynasınlar :)

röportajı yaparken bile bir şeyler değişecektir.

Ali Rıza Kubilay: Bu yüzden zaten biz de birkaç ayrı zaman diliminde çalışarak işi bitirdik.

Levent Ünsal: Bir de oyunda çok fazla alternatif almak durumundayız. Mesela sen belki adamı dövmeye çalışırken, o sahnede sadece tokat atacaksın ve sadece "ah, ıh" diye tokat sesini duyuyor olacaksın. Başkası oynarken o sahnede belki tekme sesini de duyacak. Bu yüzden de birden fazla alternatif seslendirme yaptık, hepsinin seslerini ayrı ayrı aldık.

Şunu da merak ediyorum ben… Bütün gün burada bir tanrıyı seslendiriyorsun ya, akşam çıktığında yolda yürürken hâlâ o ruh halinde devam edip koltukların kabararak yürüdüğün oldu mu?

Ali Rıza Kubilay: Zeki'de bir dönem oldu :)

Yolda yürürken tişörtünü falan çıkartmadın di mi havaya girip? :)

Zeki Atlı: Yok ya, öyle havaya girme olmasın da zaten. Biz işi yaparken masadaki yönetmen ve teknisyen ile birlikte "evet" dediğimiz anda işi bitiriyoruz. İçimize sinmeden çıkmıyoruz stüdyodan.

Ali Rıza Kubilay: Oyuncular gördükleriyle duydukları arasında bir fark yaşarlarsa, bu bizim için gerçekten üzücü olur. Demek ki biz o işin içine sinememişizdir. Ama hiç yadırgamayıp da "evet bu olmuş" derlerse, o zaman güzel olur ve belki biz de o zaman havaya gireriz.

Levent Ünsal: Ben direkt sonuç alabiliyorum çünkü evde iki oğlum bir de kızım var. Onlar o duyguyu bana çok iyi yansıtıyorlar. Oyunda mesela kaliteli bir şeyle karşılaştıkları zaman oyundaki karakterin o kötüyü yeterince pataklayabilmesi için ellerinden geleni yapıyorlar. Bu da benim işimi doğru yaptığımın en iyi göstergesi. "Seninkini bugün n'aptım, biliyor musun" diye geliyor akşam oğlan. O zaman anlıyorum ki doğru bir şey yapmışız. O duyguyu yaratabilmek çok önemli çünkü dışarıda insanlar buna ciddi bir emek veriyorlar. Basit bir süreç değil, binlerce insan çizgisinden tut, ışığından tut, 1-0 0-1'lerin doğru dizilmesine kadar emek harcıyor. Sonra birinin gelip buna sesle can vermesi, senin de Türkiye'de o sesi alıp karşılığında aynı duyguyu yaratabilecek bir şekilde seslendir-



MAGI: THE LABYRINTH OF MAGIC

ALADDİN, BİZ SENİ BÖYLE BİLMEZDİK? –İPEK CEVAHİR

Magi son aylarda en çok bağlandığım seri. Bu yüzden "sevdiği seriyi kayıran hayran" gibi davranabilirim biraz. Hatta hatırlıyorum da, ekim sayısında Magi'den bahsederken "caps lock eşliğinde klavyeye kontrolsüzce basılan o malum formatta tepki" gibi bir ifade kullanmıştım. Ama gerçek buydu. Fakat öncelikle şunu netleştirelim; uzun soluklu serileri (hele de geliştikçe konu dallanıp budaklanıyorsa), birilerine en başından anlatmak zordur. Sık sık "evet, One Piece'te korsan kralı olmak isteyen bir genç var, denizlere açılıp böyle süpersonik bir tayfa topluyor… Ama bak izlesen, valla bu kadar basit değil! Neler neler oluyor aslında!" şeklinde kıvranabilirsiniz.

Binbir Gece Masalları'ndan esinlenerek yola çıkan Magi'nin dünyasında, hikâyenin başlangıcından 14 yıl önce Dungeon denen ilginç yapılar belirmeye başlar. İçlerindeki eşsiz zenginlikler için binlerce kişi hücum eder ancak hiç kimse geri dönemez. Çünkü her biri farklı zorluk seviyelerinde olan Dungeon'lar, sadece onlara hükmeden Djinn'in seçtiği tek bir kişi tarafından ele geçirilebilir. İşte böyle bir dünyada, bir Dungeon yakalama hayalleriyle yanıp tutuşan Alibaba'nın yolu, Aladdin adlı bir çocukla kesişir. Garip bir çocuk olan Aladdin'in, kendisinden daha da garip olan dev bir Djinn'i vardır. Birbirlerini tanıdıkça Aladdin'le birlikte hayalini gerçekleştirmesinin kolaylaşabileceğini düşünen Alibaba, onunla bir Dungeon'ı ele geçirmeye çalışır. Elbette yolculukları Dungeon ele geçirmekle bitmeyen ikilinin kaderlerinde her şey daha yeni başlamıştır ve yolculukları boyunca onlarca dosta, düşmana, ülkeye, kültüre, değişime ve tarihe tanık olacakları sürükleyici bir macera yaşarlar.

Magi'nin renkli karakterleri haricinde en çekici bulduğum yanlarından biri de dünya yapısı. İçindeki düzeni ve kuralları dışında uğranan neredeyse her şehir ya da ülke, bariz bir şekilde tarihte var olmuş şehirlerden, hatta eski uygarlıklardan esinlenilmiş. Bunu insanların yaşam ve giyim biçimleri, binaların mimarı yapıları gibi çeşitli göndermelerle fark etmek bence çok eğlenceliydi. Hatta çoğu bölge üzerinde hâlâ koyu tartışmalar döner. Örneğin *Leim İmparatorluğu* tam Antik Roma'dan esinlenilmiş, *Kou İmparatorluğu* da bariz eski Çin İmparatorluğu göndermeleri taşır. Dünyaya açıldıkça çeşitli kültürlere dokunması ve oralardan karakterleri de içine katıp gitmesi çok hoş olmuş. Hikâyenin başları bazılarına biraz yavaş görünebilir, fakat bu durum bölümler ilerledikçe değişiyor. Seyri hızlandırmak için mangadan ufak sapmalara gitmişler ama konu dağılmadan düzene giriyor ve birebir devam ediyor. Süper güçlerin ortaya çıkmaya başlamasından sonra takip de ayrı bir zevkli oluyor. Yani bu konuda kısaca "sabredin, hakkını fazlasıyla veriyor" derim.

Animenin başlangıcında sadece Balbadd Arc'ın sonuna kadar işlenmesinin planlandığı söylendiğinden asıl heyecanlı yerlere gelmeden biteceği için üzülüyordum ama açılış jeneriği değişip de yeni karakterleri görünce çok sevindim. Animeyi ne kadar sürdürecekleri ya da toparlayıp ilerleyen tarihlerde konu biriktikçe mi devamını planladıkları konusunda şu an bir açıklama yok maalesef. Serinin zevkli yanlarından biri de sadece tek bir macera sunmaması. Mesela tüm ana ekibin yolları ayrılıp birleşebiliyor, sonrasında tekrar farklı yollara düşebiliyorlar. Bir başka nedense serideki güçlü kadın karakterler. Bu kesinlikle shounen serilerinde yeterince hakkı verilmeyen bir başlık, gördükçe de takdir ederim. Magi'de tanıdığımız kadınların neredeyse tamamı, erkek egemen bir dünyada olmalarına rağmen onlara taş çıkartacak kadar savaşçı, yönetici, zeki, zincirlerini kıran bireyler ve hatta yakıp yıkan düşman karakterler. Bu özellikle bir shounen serisinde görmeyi sevdiğim bir düzen açıkçası.

Sumomomo Momomo gibi eğlenceli bir seriden tanıdığımız Shinobu Ohtaka'nın ikinci çalışması olan Magi; A-1 Pictures tarafından uyarlanıyor. İlerledikçe epik boyutlara ulaşan bir konuya, renkli karakterlere, detaylı bir evrene ve bol sırra sahip bir seri olan Magi'yi fantastik macera sevenler sonuna dek takip etmeli.



JAPONYA: ÇİZGİ KARAKTERLERİ ÜLKESİ

BEN BU ÜLKEDE YAŞAYABİLİR MİYİM?

Geçtiğimiz ay Japonya Başkonsolosluğu'nun eski ofis binasında *Japonya: Çizgi Karakterleri Ülkesi* adlı eğlenceli bir sergi düzenlendi. Dünyayı gezen sergi, bizde 30 Ocak'tan 20 Şubat'a kadar ücretsiz olarak ziyaret edilebiliyordu. Küçük ama bilgilendirici, sevenleri için her köşesi tarih dolu bu sergide 4 ayrı bölümde Japonya'nın popüler maskot karakterleri tanıtılıyordu. Sadece maskot karakter deyip geçmeyin; Japonya'da popüler kültüre damgasını vuran tarihi karakterlerden belediyeleri temsil eden onlarca sevimli karaktere kadar geniş bir yelpaze söz konusuydu.

1950-1960 arasında mangaların ve evlerde televizyonların yaygınlaşmaya başlamasıyla muazzam bir ilgiyle karşılanan **Astro Boy** karakteri, bugün bile popülerliğini koruyan bir efsane. Renkli televizyonların çıkması, animasyon serilerinin popülerliği ve karakter ürünleri satışlarının artması gibi olaylar kol kola giderken 1966'da çıkan Ultraman, ilk süper kahraman Japon karakteri olmuş. Zaten Ultraman bugün de serilere, filmlere ve daha nice medya formatlarına uyarlanmaya devam eden bir başlık. 70'li yıllarsa bu akımı hakkıyla devralmış. Sanrio'nun bebeği **Hello Kitty**, Leiji Matsumoto'nun **Galaxy Express 999** serisi, **Mazinger Z** ve daha niceleri bu dönemde çıkmış. Elbette maskot dendi mi Hello Kitty akla gelmeden olmuyor. Zaten kendisine, tarihi sırasının ve dev heykelciğinin haricinde ayrı bir köşe de ayrılmış. Her detayı yüzünüzde bir gülümsemeyle takip ettiğiniz bu sevimli köşeye de "Hello Kitty'nin odası" denmiş. Tabii ki Kitty yalnız değil! 70'lerle yetişkinlerin de ilgisini çekmeye başlayan karakterlerin ürünleri ülkeyi sarmış. Ayrıca yılda iki defa düzenlenen ve yüz binlerce kişinin akınına uğrayan **Comiket** (Comic Market) hayran fuarının başlangıcı da yine 70'lere denk gelir.

Karakterlerin dönemler boyu bulunduğu düzene ayak uyduran gelişimlerini takip ettikçe, 80'lerde evlere oyun konsollarının girmesiyle yaşanan değişim daha rahat anlaşılıyor. Günümüzde halen popülerliğini sürdüren *Super Mario Brothers, Dragon Quest, Final Fantasy* serileri Japonya'nın bu dönemine damgasını vuruyor. Onlarla birlikte televizyonda dev savaş robotları için çığır açan *Mobile Suit Gundam* serisi, dünya çapında efsanevi hale gelen ve en son "anime elçisi" seçilen *Doraemon*, romantik-komedi kültürünü derinden etkileyen *Urusei Yatsura* gibi seriler büyük ilgi çekiyor.

90'lara gelindiğinde Japonya'da yaşanan sarsıcı ve iç karartıcı olayların etkilerini de hissediyoruz. Söylendiğine göre bu dönemde karakter kültürü de değişimlere uğramış. TarePanda gibi "iyileştirici" karakterler çıkarken, lise çağındaki genç kızlar arasında "Purikura" (print club) ve Hello Kitty gibi markalar daha da popülerleşmiş. Otaku kültürünün köklerini sağlamlaştırdığına inanılan bu çağda Sailor Moon gibi serilerle birlikte "bishoujo" (beautiful girl) karakterlerine ilgi gittikçe artmış. Elbette 90'lardan bahsederken Eva'yı anmadan geçmek mümkün değil. Bu dönemde tam bir fenomen haline gelen Neon Genesis Evangelion, yazarın kendi çocukluğundan esinlendiği popüler Chibi Maruko Chan ve kızlar kadar erkekler arasında da popüler olup yıllarca devam eden Magical DoReMi (Ojamajo Doremi) gibi seriler öne çıkan isimlerden sadece bazıları.

2000'lere geldiğimizdeyse çoğu kişiye daha tanıdık gelecek yüzler görüyoruz. 1996'da oyunlarıyla popülerleşmeye başlayan *Pokemon*, bu dönemde artık televizyon serileri, kart oyunları, filmleri, karakter ürünleri, devasa etkinlikleri ve daha nicesi derken alıp başını gidiyor ve 21. yüzyılın en tanınan ikonlarından biri haline geliyor. Dünyanın öteki ucundaki bir dostunuzun ağzından Pikachu gibi isimler duyuyorsanız, zaten olayın gelmiş olduğu boyutları daha iyi anlıyorsunuz. Bu esnada ilk 96'da çıkan ama 2004'te yeni özelliklerle tekrar piyasaya sürülen Tamagotchi; gene "iyileştirici" bir karakter olan dünyanın en şirin ve en rahat ayıcığı Rilakkuma, bir genç kızın etrafında gelişen garip olayları konu alan Haruhi Suzumiya fenomeni de bu dönem içinde birbirlerini takip ediyor.

Ayrıca çağlarının en tanınan yüzleri olan Fate/stay night, Gunbuster ve Tenjou Tenge gibi çeşitli serilerden karakterlerin figürlerinin olduğu bir köşe de dikkat çekiyordu. Elbette bu karakterler ve isimler, o yıllara damgasını vurmuş öne çıkan yüzlerinden sadece bazıları. Hepsini ve tüm detaylarını sergi boyunca, çağlarına ayrılmış bir şekilde takip etmek mümkündü. Dilerim böyle sergileri ileride daha sık görmeye devam ederiz.



N.E.M.

Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

Ben Her Bahar Aşık Olurum
(Ve Piyasaya Geri Dönüş Yaparım)

İki üç aylık bir aradan sonra hepinize yeniden merhabalar, sevgiler ve saygılar arkadaşlar. Öncelikle takip eden arkadaşlardan özür dileyeyim, bir sürü mail geldi "abi hayırdır niye NEM yok" diye, açıklamamı da yapayım... Yıl sonu benim işler çok yoğun oluyor. İşte sene biterken bir sürü şey hazırlanması gerekiyor, programlar, raporlar vesaire, o yüzden maalesef yazı yazmaya pek vaktim kalmadı. Ama ne de olsa "so close no matter how far" ayakları, "ayrılsak da beraberiz", hatta ve hatta "nikahına beni çağır sevgilim" tarzından bir hava salıyorum atmosfere ve konulara geçiyorum.



İki ay ara verdiğimden, yazacak şeyler de birikti. O yüzden bu ay kısa kısa değişik konulardan bahsedeceğim. Zaten 18 senedir çok profesyonel olarak yaptığım bir iş bu, konudan konuya atlamak. Bir konudan dalıp alakasız başka bir konudan çıkmak. Saçmalamak, sonra yerimin bitmesi ve yazıyı toparlayıp sonlandırmak. Senelerdir başka bir olayımız yok. Ehueheuheuh. Hatta çok iyi hatırlıyorum, seneler evvel bir yarış oyunu incelemesinde konudan sapıp Atatürk Orman Çiftliği'nin oradaki hayvanat bahçesindeki bir maymundan bahsetmiştim. Ne alakası var henüz ben de çözebilmiş değilim ama demek ki o an onu gerekli görmüşüz. Neyse. Dediğim gibi bu ay, martın verdiği bahar sevinciyle dere kenarında pıtır pıtır zıplayan bir oğlak gibi neşe dolu bir şekilde konudan konuya zıplayacağım.



Lakers

Ya kardeşim sezon başı güya rüya takımı kurduk, ama maalesef sezon boyunca bir halt edemedi bizimkiler. NBA'de en sevdiğim oyunculardan biri olan Dwight Howard'ın Lakers'ıma gelmesi gerçekten muhteşem bir haberdi. Her ne kadar kendisini pek sevmesem de Steve Nash'in de NBA'in en yetenekli oyuncularından biri olduğu inkar edilemez. Kobe ve Gasol'un zaten ne olduğu ortada. Bence Metta da dehşet bir herif ve hem ofans hem defansta çok faydalı. Yani mahşerin beş toplusu şeklindeki böyle bir grupla nasıl hâlâ .500'ın altındayız ben de anlamış değilim. %40 patates, %60 köstebek kılıklı Mike Brown'ı da yolladılar, hâlâ istenen başarı gelmedi. Ama n'apalım, umarım sezon bitene kadar biraz daha kasarlar ve en azından Play-off'lara kalma başarısını gösterirler. Bu sene bence yine Miami şampiyon olur, adamlar hak ederek, eze eze maç kazanıyorlar. LeBron zaten buldozer gibi, herifçioğlunu durdurmak imkansız. O yüzden bence bu sene Miami Heat hak ediyor şampiyonluğu ama benim gönlüm Lakers'tan yana tabii ki. Neyse, hayırlısı be gülüm.

Nintendo Wii U

Beni tanıyanlar Nintendo'dan pek haz almadığımı, hatta bu firmaya kıllandığımı iyi bilirler. Sebeplerini açıklamaya gerek yok ama işte senelerdir aynı 2-3 oyunu evire çevire, değişik renklere boyaya boyaya "aha buyrun, yeni oyun, saldırın" şeklinde piyasaya süren saçma sapan bir firma bence. Tutturdular bir Mario senelerdir... Ulan sömürmedikleri adam kalmadı Mario sayesinde. Yeter be kardeşim... Neyse, işte bildiğiniz gibi Nintendo yeni bir alet çıkardı... Nintendo Wii U. Sene olmuş 2012 (alet geçen yıl çıktığı için 2012 dedim), daha HD'ye yeni lütfettiler. Fiyaskodan başka bir şey değil tabii ama beni bolca güldürdüğü için bu aleti hiç unutmayacağım.

Black Friday manyaklığına birkaç sene ara vermiştim, çünkü artık eve alacak alet kalmamıştı. Bir de zaten son zamanlarda Black Friday'de firmalar adam gibi ürünlerde indirim yapmak yerine en uyduruk modelleri seçiyorlar, elektronikten anlamayanlara (yazık, o yaşlı teyzelere falan) bu eski veya kötü modelleri bir güzel kakalayıp kendi envanterlerini temizleyip yeni ürünlere yer açıyorlar. Neyse, geçen sene "ulan sabit disk lazım" diye gece vakti maceraya çıktım ve de 3 tane 3TB'lık disk çakmak için Best Buy'a gittim. Tam istediğim gibi düşük fiyata 3 tane buldum da. Neyse girdim sıraya bekliyorum ödeme yapmak için. Abi Best Buy çalışanları ellerinde Nintendo Wii U'larla etrafta işportacı gibi dolaşmaya başladılar. Oraya dağ gibi yığmışlar Wii U'ları. Vallahi bir Allah'ın kulunun aldığını görmedim. Artık herkes akıllandı demek ki. Bu olayı gören Best Buy müdürü bir direktif vermiş olsa gerek ki, çalışanlar sıra sıra herkese sormaya başladılar; "Wii U almak ister misiniz, çocuklar için çok güzel oyunları var" şeklinde. Hayatımda hiçbir elektronik mağazasında bu kadar komik bir olay görmedim ben. Ulan herifler resmen salı pazarında don satar gibi Wii U satmaya çalışıyor, "Vatandaş, al, al, evdeki bebeni sevindir" tarzında. Puhahahhahaha. Ağlayacaktım neredeyse gülmekten. Konsol da yepyeni bir alet yani, normalde yok satması gerekiyor. Hatta Black Friday'de falan stokların tükenmesi lazım, ama tam aksine orada dev bir Nintendo Wii U dağı



vardı... Neyse. Bundan sonra Nintendo kelimesini her duyduğumda salı pazarındaki don satan esnaf amcalar aklıma gelecek... Nintendon.

PlayStation 4

Bu sefer konuyu çok da saptırmadan başka bir oyun konsoluna geçiyorum. Evet, heyecanla beklediğimiz ve üç ay sonra E3'te kamaşullahı (Dual Shock 4) elimize alıp oynayabileceğimiz Sony'nin son harikası... Alet henüz ortada yok ama işte spekülasyonlardan ve de geçtiğimiz hafta yapılan PS4 tanıtımından bahsedeceğim... 20 Şubat'ta duyuruyu patlattı Sony'deki amcaoğlugiller. En azından adının PS4 olacağını öğrendik, Dual Shock 4'ü gördük, aletin teknik detaylarına falan baktık da, açıkçası ben bu konferansı pek beğenmedim. Sony fanboy olmama rağmen beğenmedim, bence bu kadar önemli bir alet için çok sönük bir konferans idi... Yani 3-5 tane oyun gösterdiler tamam da, ne bileyim alet tanıtımı yapıp milleti gaza getiriyorsanız, aleti de gösterin be kardeşim. Tanıtımı yapılan oyunlar da bence çok ahım şahım şeyler değildi. Bu Gaikai teknolojisi tam olarak nasıl işleyecek onu da net bir şekilde açıklamadılar. Örnek göstermediler. Ama eğer konferansta sahneye ilk çıkan eleman o şişkin gözleriyle PS4 almayanların rüyalarına girecekse, zaten herkes alır bu aleti. Ben girse de alacağım, girmese de. Sonuçta mevzubahis Sony ve Apple olunca cevabım "shut up and take my money" olduğu için PS4'ü de ilk çıktığı gün çakmayı düşünüyorum. Ama daha çok var. Şimdilik E3'yi bekliyorum, söylenenlere göre E3'de PS4'ü sadece görmekle kalmayıp, oynayabilecekmişiz de. Xbox cephesinden benzer bir atak gelecek mi bilmiyorum ama 3 ay sonra PS4 oynayabilecek olmam beni heyecanlandırıyor.

Maymun

Çok özel bir maymundu o arkadaşlar... Şimdi Hakkın rahmetine kavuşmuş olabilir ancak kendisine atılan sigarayı, yüzündeki her bir kırışıklık nice yıllar boyu çektiği dertleri özetleyen eski komşumuz Muhittin amcanın efkarında, ağzının kenarıyla içen, kendisine atılan tarak ile Blendax reklamlarındaki hatunlara taş çıkartırcasına kıllarını tarayan, muhtemelen kendini güzel bulan, aynaya baktığında "ulan Cafer çok testicle'lı maymunsun olum, kıymetini bil" şeklinde seslenen özel bir maymundu. Adı Cafer değildi muhtemelen. Ama benim kendisine birden Cafer diyesim geldi. Yazıyı okuyan Cafer'ler toplanıp alınmasınlar, "Biz maymun değiliz!" diye ayaklanmasınlar... Belki de Nuri'dir adı, belki de Cevat. Belki de Göktuğ'dur... Kim bilir... Neyse, bilmiyorum ama acaba o sıralar içine doğmuş mudur Cafer'in, kendisinin CD Oyun dergisinde bir yarış oyunu incelemesinde yer alacağı. Aslında ben dergiyi alıp götürecektim, kendisine gösterecektim. Hatta imzalayıp bir tane de dergi hediye edecektim kendisine, kafeste sevinç gözyaşları ile omuz omuza, panpalar misali çekirdek çitleyerek o anları yad edecektik. Ben kendisine o yarış oyununun minimum sistem gereksinimlerinden falan bahsedecektim. Hatta imkânım olsa kendisiyle bir multiplayer falan atmak isterdim ama ne yazık ki fırsatım olmadı. Başka bir bahara artık ne yapalım...



Orion 2

Geçtiğimiz sene tam 3 ay Orion Festivali'nden bahsetmiştim sizlere arkadaşlar. Benim gibi bir adam için hayattaki en önemli olaylardan biriydi çünkü bu... İki ay önce Metallica, Orion 2'nin duyurusunu yaptı ve biletler de dün satışa çıktı. Daha doğrusu MetClub üyeleri için dün satışa çıktı. Bildiğiniz üzere MetClub üyeliğinin en büyük avantajlarından biri, en iyi biletleri (sahne önü, pit area) alabilmemiz ve de biletleri üye olmayanlardan evvel alabilme imkanımız. Ben de dün sabah 8:50'de bilgisayar başında nöbet tutmaya başladım. Çünkü Metclub ULTRA PASS biletleri yani Orion'ın en iyi, en muhteşem bileti o saatte sırf biz Metclub üyelerine satışa sunulacaktı. Valla internet tarayıcımı refresh manyağı yaptım o 10 dakika içinde. Çünkü ilk bilet alanlardan biri (belki de ilki) ben olmak istiyordum. Ulan F5'in canı olsa, gidip beni Avrupa İnsan Hakları Mahkemesine şikayet etse kafadan 5 sene yerdim, o derece bastım yani. Eheuhueuhe. Neyse, saat 9'da linki postaladılar, 9:01 itibarı ile en baba biletleri çaktım ve 8 Haziran'ı beklemeye başladım. İlk bilet alanlardan biri olduğuma eminim. Çünkü bir dakika içinde çaktım biletleri. Lüzumsuz bir detay gibi gözükse de beni bu tür ufak tefek şeyler çok mutlu eder. Yazıyı yazdığım tarih itibarı ile 101 gün kaldı ikinci Orion'a. 8 ve 9 Haziran gün ve gecelerinde müthiş bir festival yine beni bekliyor. Bu sene Kirk abimle daha da samimi olacağım. Panpa kıvamına gelmeye çalışacağım canım abimle. :)

Bu arada başıma inanılmaz bir olay daha geldi. Hemen girip siz de izleyebilirsiniz. Orion 2 için Metallica iki tane trailer yaptı. Bu tanıtım videolarının ikisine de beni de koydular. Bunu görür görmez inanamadım ama Kirk abime olan sevgim onu da derinden etkilemiş olacak ki, tahmin ediyorum o koydurttu beni o trailer'lara. Hadi sadece birinde olsam şans diyecektim ancak ikisinde birden yer alınca bunun Kirk abimin bana bir kıyağı olduğuna emin oldum. Kendisini çok seviyorum ve 101 gün sonra kendisine tekrar sarılmak için can atıyorum... İçinde benim de bulunduğum trailer'lara ve bu muhteşem festivale göz atmak isterseniz sizi www.orionmusicandmore.com adresine alayım. Metallica'nın resmi trailer'larında falan da yer aldım ya, ölsem de gam yemem artık... :)

E3 2013

Hiç şüphesiz, son 5-6 yılın en büyük E3'ü bu sene olacak arkadaşlar. Bunun sebebi ise kabak gibi ortada. Bu seneki fuarda hem PS4 hem de Xbox 720 (veya adını ne koyacaklarsa, Xbox Cafer olabilir mesela) gösterilecek ve tanıtılacak. Ben de tabii ki sadece ve sadece siz okurlarımız için orada olmaya çalışacağım. Benim olayım zaten pek oyun moyun değil, gidip orada milletle muhabbet çevirmek, saçma sapan esprilerle booth babe'leri eğlendirmek, güldürmek, o kızlara hareket çekmeyi öğretmek falan filan... Gırgırına gidiyorum yani, ancak bu sene PS4 ve Xbox Cafer sebebiyetiyle belki biraz daha ciddi takılabilirim. Orion Music festivali Detroit'de ve 9 Haziran gecesi bitiyor. E3 ise basın mensupları için 10 Haziran Pazartesi başlıyor. Yani 10 Haziran sabahı Detroit'ten Los Angeles'a vıjt diye bir uçuş yapıp, bavulumu mavulumu otele bırakıp direkt L.A. Convention Center'a gitmek tam bir macera olacak o konser yorgunluğunun üstüne ama ben siz okurlarım için bırakın çiğ tavuk yemeyi, pişmiş hıyar bile yerim, hatta yedim, Hıyar Dolması GUM'unda. O yüzden Haziran ayı çok heyecanlı geçeceğe benziyor.

Evet, en iyi yaptığım işlerden biri olan "konudan konuya zıplama" işini yaptım bu ay. Açıkçası profesyonel konu zıplayıcısı olduğum için pek de zor olmadı. 2 ay aradan sonra yeniden sizlerle buluşabildiğim için kendimi mutlu hissediyorum arkadaşlar. İlgi ve alakanıza çok teşekkür ederim, mektuplarınız, yoğun ilginiz ve desteğiniz olmasa zaten benim de içimden yazı yazmak gelmezdi. Hepinize teşekkürler, önümüzdeki ay buluşmak üzere!!! Yazı boyunca gülmeyi unuttuysam, ekstradan bir de güleyim de eksik kalmasın: Ehuehuehuehuehhuehue.

EN SEVDİĞİMİZ 50 DİZİ

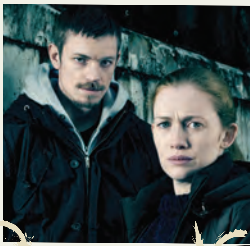
Dizi muhabbetleri senelerdir Oyungezer ofisindeki serbest zamanların ana konusu. Geçenlerde şöyle bir oturup konuştuk da, hepimiz ayrı bir manyakça hevesle onlarca dizi takip ediyormuşuz. Eh, serde fanboyluk da olduğundan, bu dosyada ismi geçen diziler için oldukça hararetli tartışmalar döndü toplantı masasında. Her ne kadar bu dosyanın yapım aşamasında hiçbir Oyungezer editörü zarar görmemiş olsa da, bir ara hepimiz toplanıp Pozan'a ve Tuğbek'e dalacaktık. Şaka bir yana, biz bu dosyayı yaparken çok eğlendik ve tüm hayranlık hislerimizi bir kenara bırakıp elimizden geldiğince tarafsız davrandık. Umarız siz de okurken bizim kadar eğlenirsiniz. Ha bir de, Alf, Married With Children, Visitors, Perfect Strangers ve The A Team gibi nuh nebiden kalma dizilere yer veremesek de belki bir ara onları için özel bir "ustalara saygı kuşağı" yaparız.



Yaratıcı: Matt Lucas, David Walliams
Yapım Yılı: 2003
IMDB Notu: 7,6

LITTLE BRITAIN

İngiliz toplumunun mantıksız görünen alışkanlıklarını, tutuculuğunu ironik, muzip bir dille tiye alan ve her daim izleyiciyi güldürmeyi başarmış bir komedi dizisi Little Britain. *Matt Lucas* ve *David Walliams*'ın kılıktan kılığa girerek rengârenk "pop" karakterleri canlandırdıkları absürd skeçlerde, lise öğrencisi süslü kızın bir türlü kendini ifade edemeyişi, tekerlekli sandalyeden inmeyen sessiz adamın arkadaşını suistimal edişi, İskoçya'nın dinmek bilmez yağmuru altında güneşlenen turistler, zayıflamak için kurs gören "şişman savaşçılar" ve daha birçok aykırı, gülünç tipleme başarılı ve sade bir oyunculuk, basit ama hedefi bulan espriler eşliğinde sunulur, ben de ne zaman izlesem afiyetle gülerim. –**Noyan**



Yaratıcı: Veena Sud
Yapım Yılı: 2011
IMDB Notu: 7,9

THE KILLING

Polisiye hikâyelerinden iyice sıtkımızın sıyrıldığı bir dönemde şans eseri izlemeye başlamıştım The Killing'i. Her bölüme ilginç bir vaka bulacağız, olayları öyle bir çevireceğiz ki sondaki sürprizi görünce izleyenin çenesi düşecek gibi büyük hedeflerle başlayıp ilk dakikadan bütün olayı çözdüğümüz, klişeden başka bir şey veremeyen CSI, Cold Case gibi dizilerden sonra ilaç gibi gelmişti. The Killing'in farkı, tek bir vakaya odaklanmasıydı. Evet, toplam üç sezon, 30 bölüm ve tek bir vaka. Sırf bunun için bile denemeye değer aslında ama izleyince göreceğiniz gibi, The Killing'de bundan da fazlası var. İyi diziydi, iyi. -**Serpil**

THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

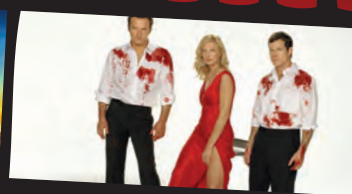
Kült kelimesinin sözlük anlamı bir eserle bağdaştırılacak olsa hiç şüphesiz bu **Otostopçunun Galaksi Rehberi** olurdu. Kitap, çizgi roman, tiyatro, dizi derken günümüzde hâlâ varlığını sürdüren ve Dr. Who gibi klasik yapımlara ilham veren bu eserin TV dizisi de öyle iyiydi ki, kitaptan önce çıksa bile efsaneyi aynı şekilde başlatabilirdi. Sadece altı bölümden oluşan bu dizi, hem kitabın o dönem içerisinde yapılabilecek en iyi betimlemesini yapıyor hem de hikâyeyi eksiksiz şekilde anlatıyordu. Sırf bu kitap yüzünden kolumda bir 42 dövmesi var sayın okurlar. Ve eminim ki, kitaptan önce dizisini izlesem de o dövme yine orda olurdu! –**Berkan**



Yaratıcı: Douglas Adams
Yapım Yılı: 1981
IMDB Notu: 7,9







Yaratıcı: Ryan Murphy
Yapım Yılı: 2003
IMDB Notu: 7,7

NIP/TUCK

Ryan Murphy'nin içine şeytan kaçtığı ilk dev yapımıdır. 6 sezon sürmüş, inişli çıkışlı bir dönem geçirse de satır aralığında hep farkını ortaya koymuştur. Güzelliğe ve onu yere göğe sığdıramayanlara ciddi tokatlar atan, "kanalizasyona" da değinen Nip/Tuck, gerçek estetik ameliyatlardan sansürsüz sahneler kullanarak da mideleri hep ağıza getirmiştir. Çok ünlü bir seri katil bile yaratmıştır. Dizideki neredeyse tüm karakterler birbiriyle sevişmiş olmasına rağmen, Dr. Sean McNamara ve Dr. Christian Troy'un dostlukları görülmeye hep değmiştir. Final sahnesiyse hâlâ unutulmamıştır. Aslında şuraya "Kelly Carlson'un seksi pozları için tıklayın" galerisi yapmak vardı da, neyse! –**Volkan**



Yaratıcı: James L. Brooks, Stan Daniels, David Davis, Ed. Weinberger
Yapım Yılı: 1978
IMDB Notu: 7,8

TAXI

Birçoğumuz henüz doğmadan önce yayınlanan, efsane tanımının bile az kalacağı ders niteliğinde bir sitcomdur Taxi. Oyuncu kadrosunu yazarsam muhtemelen yer yetmeyecek, bu yüzden bilmeyenlerin kesinlikle google'lamasını öneriyorum. Arada Andy Kaufman ismini de google'layın yahut hemen gidip *Man on the Moon* filmini izleyin. Taxi hakkında anlatacak o kadar çok şey var ki aslında... Günümüzden 30 sene önce yayınlanmış Taxi'ye bir göz atmanızı mutlaka öneriyorum. –**Pozan**

MY NAME IS EARL

Maneviyatla, hatta genel olarak insanlıkla pek fazla alakası olmayan Earl başına gelen son terslikten sonra karmaya inanmaya başlar. Bugüne kadar yaptığı tüm kötülükleri bir deftere yazarak hepsini sırayla düzeltecektir. Bu özet yeterlidir sanırım bilmeyenler için. Kardeşiyle yaşadığı vurdumduymazlık ve ufak suçlarla geçen gençlik hayatının ardından iyi bir insan olup geçmişi düzeltmek, hele ki bunu sinir bozucu ve düzenbaz dostlarının arasında yapmak Earl için hiç kolay olmamıştı. Fakat bizim için çok eğlenceliydi. Ama ne yazık ki senarist grevleri dönemine denk gelip apar topar sona bağlandı ve biz hâlâ iyi bir finalin hayaliyle yaşıyoruz. –**Pozan**



Yaratıcı: Gregory Thomas Garcia
Yapım Yılı: 2005
IMDB Notu: 7,9

LIFE ON MARS

Trafik kazası geçiren Dedektif Sam Tyler bir anda 1973'de uyanır. Bir yandan yaşadıkları gerçek mi, zamanda geriye mi gitti, yoksa komaya girdi de hayal mi görüyor çözmeye çalışırken, bir yandan da 30 yıl öncesinin polisliğine ayak uydurmak zorundadır. Suç mahali ve delillerin umursanmadığı, suçluların dayak ata ata bulunduğu, cinsiyet ayrımcılığının kadın polisleri ezdiği bu çağa alışmak Sam için kolay olmayacaktır. Dizinin en güzel yanı yaratılan 1970'lerin Manchester'ı ve o ortamdan doğan retro havası. Tuğla evlerle bezeli dar sokaklarda Ford Cortina ile girdikleri nefes kesen araba kovalamacaları, yelken paçaları ve bıyıklarıyla dizi sizi zamanda geriye götürüyor. -**Tuğbek**



Yaratıcı: Paul Haggis, Robert Moresco
Yapım Yılı: 2007
IMDB Notu: 8,0

30 ROCK

Komediyi seviyor ama her dakika basılan sitkom efektinden bunalıyorsanız, dizi tercihlerinizde absürd ciddilikleri sevmeniz olası. Nedense epey My Name Is Earl tadı aldığım 30 Rock, hem televizyon sektöründe neler olduğunu merak edenler hem de bu tarz komedilere merak salanlar için en iyi tercih olabilir. Bilmeniz gerekenler; gülmemeniz gereken bir ortamdaysanız Kenneth'in sevinme ciyaklamasına tanık olmayın. Ha bir de Liz Lemon benim, sulanmayın. –**Berkan**



Yaratıcı: Tina Fey
Yapım Yılı: 2006
IMDB Notu: 8,0

FRASIER



Yaratıcı: David Angell, Peter Casey, David Lee
Yapım Yılı: 1993
IMDB Notu: 8,0

İki sıfatla tanımlamam gerekse, "yumuşak" ve "hafif" diye nitelendirebileceğim bir TV dizisi Frasier. '80'lerin meşhur dizisi Cheers'ta yer alan psikiyatrist Dr.Frasier'ın Seattle/Washington'daki yeni hayatını konu alıyor. Meslektaş, aydın ve hiçbir şeyi kolay kolay beğenmeyen iki kardeşin çekişmelerini, tam bir halk adamı olan babalarının basit, mantıklı tespitlere dayanan esprilerini yüzümde hafif bir gülümseyişle izlemişimdir hep. Gerilimden, sakız gibi uzayan aşk ilişkilerinden uzak, modern büyükşehir insanının komik hallerini yumuşak bir dille anlatan sevimli bir sitcom Fraiser. Her an, her ortamda izleyip gülmek mümkün. –**Noyan**

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER



Yaratıcı: Joss Whedon
Yapım Yılı: 1997
IMDB Notu: 8,1

"Televizyon izlemeyi sevdiren şeyler" listemin ilk 10 maddesi arasında kesin yer alacak bir klasik Buffy. Neresini anlatmalı bilmiyorum. TV dünyasına aslında birkaç gömlek büyük gelen yine de ondan kopamayan Joss Whedon'la tanışmamı sağladığı için mi, Evimiz Hollywood'da tarzı gençlik dizilerinin üstüne bir kova kapkara su döktüğü için mi, Sarrah Michelle Gellar'ın "sonsuza dek liseli" felsefesinin temellerini atışını gösterdiği için mi? Ya da hepsi mi... Yoksa daha fazlası mı? Üstünden o kadar çok zaman geçti ki inanın bu dizinin nesini çok sevdiğimi bile hatırlamıyorum ama bir tek şeyi unutmuyorum: Buffy de Vampir Sayılır. –**Serpil**

THE LOST ROOM

Paralel bir evrendeki otel odasının gizem dolu geçmişi, bir macera oyunundakinden bile daha fazla önem taşıyan doğaüstü güçlere sahip nesneler, peşindeki gizli örgütler ve tüm bunların ortasında kalan bir baba-kızın öyküsü üç bölümlük bu mini diziyi cazip kılan nedenlerden yalnızca birkaçı. Gelin görün ki The Lost Room'un en sevdiğim dizi olmasının esas nedeni şu: İstediğim zaman istediğim kapıda kullanıp ortadan kaybolmamı, sadece ve sadece bana ait bir odada inzivaya çekilmemi sağlayacak bir anahtarımın olmasını çok ama çok isterdim. –**Eren**



Yaratıcı: Christopher Leone, Laura Harkcom
Yapım Yılı: 2006
IMDB Notu: 8,3







Yaratıcı: J.J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof
Yapım Yılı: 2004
IMDB Notu: 8,3

LOST

Bunu söylemeden geçemeyeceğim, Lost benim için TV tarihinin başına gelmiş en güzel şeydir. Birçok insana yabancı dizi izleme alışkanlığı kazandırmasının yanında bu dizilerin kalitesini, izleyicininse kriterlerini yükselten bir dizi olmuştur. J.J. Abrams'ın yarattığı, bir gizem etrafında dönen ve sizi meraklandırdıkça diziye ve karakterlere daha çok bağlayan yapı Lost'ta belki de en iyi örneğini sergilemişti. Ama bütün bunların sonucunda yaratılan beklenti kısmen karşılanamayarak bazı densizlerin onca güzelliği hiçe sayıp dizinin arkasından sövmesine vesile olmuştu. Unutulmaz karakterleri, bilimkurgu ve mitolojiyi ustaca birleştirmesi, dramatik yapısı, bütün dünyaca üretilen teoriler ve kırdığı reyting rekorları ile TV tarihinin yenilikçi ve öncü şovlarından biri olmayı başardı. En iyisi olmasa da kesin olarak en çok izlenen, konuşulan ve özlenen dizidir Lost. Şu an hiç izlememiş ve başlamayı düşünüyor olanınız varsa onu ölümüne kıskandığımı belirtmek istiyorum. –**Pozan**





Yaratıcı: Greg Daniels, Michael Schur
Yapım Yılı: 2009
IMDB Notu: 8,5

PARKS AND RECREATION

Parks and Recreation. Türkçesiyle söylersek, Parklar ve Bahçeler Müdürlüğü. Belediyenin en olaysız birimini alıp sezonlar boyu süren bir komedi dizisine çevirmesini istemek, bir senariste verilebilecek en zor görev olsa gerek. Fakat ortaya çıkan sonuç öylesine tatmin edici ki, şahsen hem dizinin yaratıcı ekibine hem de oyuncularına büyük hayranlık besliyorum. Özellikle de dizinin yıldızı Amy Poehler ve canlandırdığı karakter Leslie Knope, hayatımdaki en ilham verici insanlar arasına girmiş durumda. Bir başka karakter olan Ron Swanson ise özel ilgi alanım.

P&R, anlatım tekniği ve ana teması açısından The Office'le sık sık kıyaslanıyor olsa da The Office'ten pek de hazzetmemiş biri olarak bu laflara pek kulak asmamanızı öneriyorum. İlle de bir şeyle kıyaslanacaksa o şey 30 Rock olmalı ama bu da içime sinmiyor; P&R birbirinden şaşırtıcı karakterleri ve kimi zaman insanı yerlerde yuvarlayan komikliğiyle bütünüyle kendine has, baştan sona sürükleyici bir dizi. Üstelik her sezonda biraz daha güzelleşiyor. Sonumuz ne olacak bilmiyorum. **–Serpil**

LUTHER

Amerikan dizilerinin kalıplaşmış yetenekli ve "iyi" polis kavramından sıkıldık ve kafalarımızı İngiliz yapımı Luther'a çevirdik. İyi ki de öyle yapmışız çünkü psikolojik çöküntü yaşamış, duygusal olarak darmadağın, kuralları hiçe sayan ama zekası ve sıradışı yollarıyla cinayetleri çözen detektif başkomiser Luther, anti kahramanlıklarıyla bize güzel bir polisiye seri sunuyor. Parlak zekalı ve bir o kadar da psikopat antagonist karakter Alice'le seri boyunca süren çekişme ve ilişkileri de alışılagelmişin dışında ve oldukça etkileyici. **–Ozan**

Yaratıcı: Neil Cross
Yapım Yılı: 2010
IMDB Notu: 8,5

BLACK MIRROR

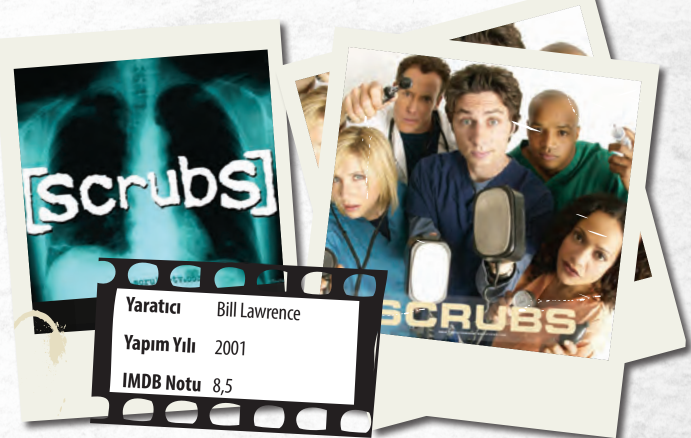


Yaratıcı: Charlie Brooker
Yapım Yılı: 2011
IMDB Notu: 8,6

Her şey önceki yıl İngiltere başbakanının canlı yayında akla hayale gelmeyecek bir rezilliğin öznesi olmayı kabul etmek zorunda kaldığı o ilk bölümle başladı. Herkesin hakkında konuşmayı en çok sevdiği konu olan "Yeni Medya", Black Mirror'ın ilk bölüm senaryosunda bambaşka bir yüzüyle ele alınmıştı. Sadece bu ilk bölüm hayranlık duymamıza yetmişti: Black Mirror herkesten ayrı bir şeyler söyleyebilen, hem de bunu hiç saçmalamadan, son derece mantıklı bir şekilde yapan bir diziydi. Sonraki bölümler de çizgiyi bozmadı. Üç bölümden oluşan ilk sezonu izlemeyi bitirdiğimizde tek düşünebildiğimiz, tıpkı dizinin bahsettiği "bilgiyi, sanatı, düşünceyi bile cips gibi tüketen modern insan" kalıbına uygun şekilde, "hani bunun devamı!" idi. Şubatta yeni sezon başladı ve Black Mirror bir kez daha karanlık yüzüyle bizi hayran bıraktı. Sakın ama sakın ilginizi esirgemeyin. **–Serpil**

SCRUBS

Sacred Heart hastanesini bilmeyen var mı? Scrubs'ın bitmesinin üzerinden 4 sene geçmesine rağmen karakterler, diyaloglar ve bazı bölümler neredeyse ezberimizde ve dizinin bütün sezonları arşivimizin en değerli parçalarından biri. JD, Turk, Janitor, Elliott, Dr.Cox, Bob Kelso ve Carla'nın başından geçen hikâyeler, komedi ve dramı çok başarılı bir şekilde aynı potada eritiyordu. Scrubs, hastalığın ve ölümün kol gezdiği hastane koridorlarında gerçek üstü ve oldukça komik bir mizah anlayışıyla gülme efekti olmayan bir sitcom olarak ironinin kitabını yazdı diyebiliriz. Soundtrackleri ve konuk oyuncuları ile de akıllara kazınan dizi şu an kesinlikle kült kategorisine girmiş durumda. **–Pozan**



Yaratıcı: Bill Lawrence
Yapım Yılı: 2001
IMDB Notu: 8,5

AMERICAN HORROR STORY: ASYLUM



Yaratıcı: Brad Falchuk, Ryan Murphy
Yapım Yılı: 2011
IMDB Notu: 8,4

Aslında sadece "Nip/Tuck'ı yapanlardan!" yazsam yeterli olması lazım. Brad Falchuk ve Ryan Murphy, Nip/Tuck bitince de arızalı hayal dünyalarından bizi mahrum bırakmadılar. Amerikan korku kültürüne dair ne kadar klişe varsa AHS'de hayata geçirdiler ama bilmediğimiz şey bu klişelerin ne kadar tedirgin edici, iğrenç geleceği ve "yuh, bu kadarı da pes" dedirtecek U dönüşlerine zemin hazırlayacağıydı. Ekim 2013'te üçüncü sezon gelecek ve yine bizi tek mekânla, önceki sezonlarda tanıdık karakterle başbaşa bırakacak. Jessica Lange'ın ne kadar devleştiğine yine tanık olacağımızı umuyoruz. **–Volkan**

THE BLACK DONNELLYS



Yaratıcı: Matthew Graham, Tony Jordan, Ashley Pharoah
Yapım Yılı: 2006
IMDB Notu: 8,4

New York'da yaşayan İrlanda kökenli dört kardeşin hikâyesini anlatan The Black Donnellys, televizyon tarihine en talihsiz iptallerinden biri olarak geçti. Oscar ödüllü Paul Haggis'in yarattığı seri özellikle hikâye ve oyunculuğuyla çok beğenilmişti. Donelly'lerin birbirleri ve suç dünyasıyla olan ilişkileri ilgınçti, dizide Olivia Wilde bile vardı ama 13 bölümlük ilk sezonun ardından NBC fişini çekiverdi. **-Tuğbek**

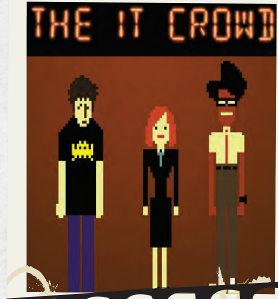
CARNIVALE

Büyük buhran yüzünden sefaletin tüm ülkeyi ele geçirdiği, ekonomik çöküş sonrası bankaların çiftçi ve işçileri sömürmeye başladığı 1930'ların sonu Amerikası… İnsanların geldiğine inandığı kıyamet gerçekten de kapıdadır. İyiliğin ve kötülüğün yeryüzündeki temsilcilerinin, ilk insandan beri yaptıkları savaşta ne cennet galip gelebilmiştir, ne de cehennem. Son temsilcilerin büyük karşılaşmasıysa sanılandan çok daha yakındır.

Carnivale, bir banka yüzünden her şeyini kaybeden Ben'in tüm ülkeyi dolaşan, gizemli ucubelerden oluşan bir karnavala katılmasıyla başlıyor. Karnavalda yaşanan esrarengiz olaylar ve sonradan olaylara dahil olan rahip Justin'le beraber Carnivale izleyiciye son yılların en büyük senaryo şölenlerinden birini sunuyor. 18 yaşından büyük izleyicilere tavsiye edeceğim dizi, bence TV tarihindeki en saf ve en başarılı iyi&kötü savaşlarından biri. HBO'yu sevsem de bu mükemmel yapımı Rome'a kaynak ayırmak için bitirmesi nedeniyle asla affetmeyeceğim. Rome'u da iki sezonda bitirdiler ya… Neyse sussam iyidir. **–Göker**



THE IT CROWD



Yaratıcı Graham Linehan
Yapım Yılı 2006
IMDB Notu 8,6

Graham Linehan'ın yarattığı bu sitcom; absürd İngiliz mizahını, nerd geyiklerini ve karakter komedisini sevenler için bir hazine niteliğinde. Reynholm Industries'in IT departmanında çalışan Roy, Moss ve Jen adlı üçlünün arasında oluşan müthiş kimya bir defa başladınız mı diziyi bir daha bırakamamanızı sağlıyor. Delilikle dahilik arasında gidip gelen karakterlerin yüzlerini bile görmeniz gülmenize yol açabiliyor. Özellikle nerd ve geek alemlerindeki komedi severler için fenomen haline gelen IT Crowd toplamda 4 sezon ve sadece 24 bölümle bile, bir dünya sezon onlarca bölüm süren rakipleriyle arasını fazlasıyla açmış durumda. Çekilip çekilmeyeceği henüz belli olmayan beşinci sezonu iple çekiyoruz. **–Pozan**

HOW I MET YOUR MOTHER



A Love Story in Reverse sloganıyla çıkan ama daha sonra annenin kim olduğunun önemsizleştiği, kendi kişiliğini kazanıp bütün karakterleriyle başarılı bir komediye dönüşen HIMYM halen devam eden bir şov. Reytinglerinin başından beri gayet iyi olması diziyi devam ettiren etkenlerden biri. İzleyiciler de bundan pek şikayetçi görünmüyor zaten. Şovun en büyük özelliği, kurgudaki başarısı kuşkusuz. Bölüm içerisinde ya da dizi genelindeki olay örgüsünün anlatımı her daim yaratıcı, yer yer karışık, keyifli ve mizahi yönden ele alınması hep aynı başarı seviyesinde devam etti. Buna her sitcomda rastlayamayacağınız dramatik öğeler ve iyi soundtrackler de eklenince HIMYM birçok komedi arasından sıyrılmayı başardı. Artık annenin kim olduğunu değil de Barney'nin ne iş yaptığını merak edenlerin daha çok keyif aldığı HIMYM bu listede olmayı sonuna kadar hak ediyor. **–Pozan**

MISFITS

Bir yanda anlı şanlı, havalı, büyük prodüksiyon *Heroes*, diğer tarafta dokunsan dağılacak kadar gevşek, lakayt, küfürbaz *Misfits*… Birbirine hiç benzemiyor gibi görünseler de direkt aynı konuyu işledikleri için bu ikisini kıyaslamadan geçersem ölürüm. Heroes'u herkes biliyor zaten, Türkiye'de de yayınlandığı ve sezonlar boyunca suyu çıkana kadar uzatıldığı için hiç izlememiş olanınız bile birkaç bölümüne rastlamıştır kesin ama Misfits'i ve onun "süper yeteneklere kavuşan sıradan insanlar" konusuna getirdiği acayip eğlenceli bakış açısını görmek için bizzat çabalamak gerekiyor (çok da değil).

BBC yapımı Misfits, özellikle ilk sezonuyla, bir dönem Oyungezer ofisinin en büyük eğlencesiydi. Saçma sapan şeyler yapan sokak serserisi karakterlerimiz, kişisel hikâyeleri, arızaları, hassas yanları, başardıkları ve kaybettikleriyle, ama özellikle İngiliz aksanlarıyla "içimizden biri" kıvamına gelmişlerdi. Sonraki sezonlarda hikâye cozuttu, olmazsa olmazımız Nathan Young karakterinin de gideceği haberi yayılınca Misfits'i bıraktık. O muhteşem müziklerini hâlâ çalıyoruz arada. **–Serpil**



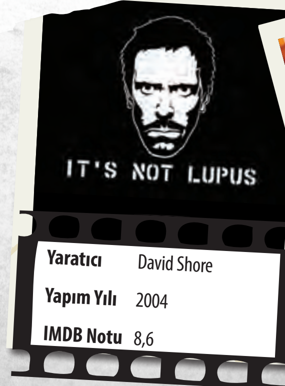




Yaratıcı: Howard Overman
Yapım Yılı: 2009
IMDB Notu 8,5

HOUSE M.D.

House'un konusunu duymuşsunuzdur zaten. Egomanyak (Gregory House'un anagramının "huge ego, sorry" olduğunu biliyor muydunuz?), huysuz ve sevimsiz teşhis uzmanımız House'un, hemen hemen her bölümde lupus'la başlayan macerası asıl hastalığı bulmasıyla sona eriyor. Bu şekilde anlatınca ne kadar basit değil mi; bir doktor var, her bölümde teşhis koyuyor. Ama olay bu kadar basit değil işte. İşin içine hem House'un hem de ekibinin kişisel hikâyeleri, kendileriyle çatışmaları, cevabı zor soruları, aşk ilişkileri ve ikiye üçe hatta dörde ayrılmış yan yolları girince House M.D. "doktor dizisi" olmaktan çıkıp bambaşka bir hale bürünüyor. Ha bir de, dördüncü sezonun son 2 bölümü var ya; şimdiye kadar izlediğim diziler arasında en iyi bölümler olması bir yana, sanırım şimdiye kadar izlediğim filmleri dahil ettiğimizde bile sıralamaya girebilir. Yine de evlat olsan sevilmezsin House; ama seni sevmelerin en güzeli uzaktan olanı.







Yaratıcı: Aaron Sorkin
Yapım Yılı: 2012
IMDB Notu: 8,7

THE NEWSROOM

Daha ilk sezonu bitmiş bir dizi nasıl oldu da bu listeye ismini yazdırabildi diye merak ediyorsanız Newsroom'un sadece ilk bölümünü izlemenizi istiyorum. İzledikten sonra da isterseniz önce Jeff Daniels'in bütün bir Amerika'yı yerin dibine sokup çıkarttığı ilk sahneden konuşalım. Ya da belki bir aksiyon sahnesiymiş gibi çekilen haber bültenlerine bakmalıyız, ya da oyunculuklara. Sadece *Aaron Sorkin*'in aşırı geveze karakterlerinin birbirleriyle atışmasıyla bile bu listeye adını yazdırabilecekken, üstüne bir de haber ve gazeteciliğin durumunu sorgulayan bir altyapı da eklenince The Newsroom bu listede kendine çoktan bir yer kaptı bile. **–Hakan**

BLACK BOOKS

Bu sayfalarda bir yerlerde Seinfeld için "en iyi komedi dizisi" dendiğini görebilirsiniz, buna kesinlikle kulak asmayın. En iyi komedi dizisi elbette ki İngilizlerin elinden çıkma olacaktır ve bu isimlerin arasında Black Books'u parmakla göstermek yanlış olmaz. Dylan Moran çok acayip bir adam, haddinden fazla acayip. Black Books'u izlediğinizde bu adamın beyninden çıkma diyaloglara ve bu diyaloglar çerçevesinde gerçekleştirdiği oyunculuğa kesinlikle hayran olacaksınız. Gerçekten gülmeye ihtiyaç duyuyorsanız, size önereceğim yegâne yapım Black Books olacaktır. **–Turgut**



Yaratıcı: Dylan Moran
Yapım Yılı: 2000
IMDB Notu: 8,6

LOUIE



Yaratıcı: Louis C.K.
Yapım Yılı: 2010
IMDB Notu: 8,6

New York'tan yeni bir Jerry Seinfeld çıkması kaçınılmazdı. Louis C.K. komedi klüplerindeki yaşantısı, dostları ve kızlarıyla ilişkileri gibi gerçek hayatından (!) kesitler sunduğu şovu Louie ile son 3 yıldır Amerika'da en çok gülünen ve kendine özgü sitcomlardan birine imza atmış durumda. Pek tabii Jerry Seinfeld naifliği 90'larda kaldığı için kendisi İngiliz mizahından da beslenerek daha edepsiz, daha umursamaz, değer yargıları pek olmayan bir kara-komedyen portresi çiziyor şovunda. Stand up sahnesinin alışık olduğu bir mizah anlayışını TV şovuna taşıyan Louie kısa sürede aldığı olumlu eleştirilerle sitcom tarihine adını yazdırmaya başladı bile. **–Pozan**



Yaratıcı: Graham Linehan, Arthur Mathews
Yapım Yılı: 1995
IMDB Notu: 8,6

FATHER TED

Bir din adamı olarak Allah'ın unuttuğu yere yollansanız ne yaparsınız? Father Ted İrlanda'nın en ücra adasında bir kiliseye sürülür ve buradaki hepsi birbirinden garip kilise yetkilileriyle yaşamaya başlar. Neredeyse kimsesiz bir adada, sadece 4 kişi etrafında bunca curcuna ve hikâyenin dönmesi dizinin başarısının en iyi kanıtı bence. Father Ted, kendinden sonra gelecek bazı İngiliz komedilerine de yol göstermiş durumda tabii (Black Books mesela ki kendisini de bu sayfada görüyorsunuz zaten). Kendine özgü tarzı ve zeki esprileriyle komedi sevenlerin bir solukta tüketeceği kısa bir şov Father Ted. **–Pozan**

GENERATION KILL

Irak savaşında yer alan bir Rolling Stone muhabirinin yazdığı, aynı isimli kitaptan uyarlanan Generation Kill, savaşa ve askerlere olan bakışınızı değiştirebilecek bir yapım. Politika, terörizm veya özgürlük mücadelesi üzerine ahkâm kesmek yerine, sadece ve sadece oradaki insanların yaşadıklarını konu alan dizi aslında hepimiz için savaş gerçeğinin uzak kaldığımız bir parçasını tamamlıyor. True Blood'ın karizmatik şerif vampiri Eric rolüyle herkesi kendine hasta eden Alexander Skarsgard ilk büyük rolünde yıldızlaşırken, dizi sık sık suratınıza tokat gibi patlamayı ihmal etmiyor. **-Tuğbek**



Yaratıcı: David Simon
Yapım Yılı: 2008
IMDB Notu: 8,7

COUPLING

Coupling ile ilgili çok değişken fikirlere sahibim. Bazı sahneleri hatırladıkça başka herhangi bir dizide bu kadar gülmediğimi fark ediyorum mesela. Ancak diğer taraftan baktığımda aslında pek çok noktada yüzeysel kaldığını hissediyorum. Coupling'i götüren en önemli ismin Jeff Murdock olduğunu söylememiz yanlış olmaz. Benzer konseptli dizilerdeki muadillerine baktığımızda Jeff, Barney'den de Joey'den de daha özel bir karakter. Coupling'in ne kadar başarılı bir dizi olduğunu göstermek için **shadayim** diye bağırmak da yeterli aslında. **–Turgut**







Yaratıcı: Steven Moffat
Yapım Yılı: 2000
IMDB Notu: 8,6

MAD MEN

Mad Men ilginç bir dizi, hani şu "bir ara izlemek lazım" denip de uzunca bir süre köşede kalanlardan. Fakat dizideki dünyaya girdikçe ve 60'lı yılların acımasız iş dünyasını bütün ayrıntılarıyla izlemeye başladığınızda, içine bir anda gömülü veriyorsunuz. Bir noktada bütün aktörlerin gerçekten 60'lı yıllardan getirildiğini de düşünebilirsiniz. Bunda özellikle Jon Hamm ve January Jones'ın oyunculuklarının etkisi büyük. Mad Men'in kalbinde her ne kadar 60'lı seneler yatsa da, benim için özellikle insanların hırslarının ne kadar "bükülebileceğini" anlatan bir dizi. Sadece bu yönden bile bir şansı hak ediyor. **–Hakan**



Yaratıcı Matthew Weiner
Yapım Yılı 2007
IMDB Notu 8,7



Yaratıcı Chris Carter
Yapım Yılı 1993
IMDB Notu 8,8

THE X-FILES

2000'li yılların başında, küçük yaşıma rağmen uzaylıları görmek için korka korka televizyonun karşısına geçip X-Files'ı izlerdim. Geçtiğimiz aylarda tekrar izlemeye başladığımda özellikle ilk sezonun görsel efektlerinin basitliğine bakıp suratımı ekşitsem de, dizinin bir şekilde kendi dünyasını yaratmayı başardığını fark ettim. Genelde verdiği cevaplardan daha çok soru yaratmasıyla, David Duchovny'nin sıkıcı ama arada bir komplo teorileri patlatarak parlayan karakteri ve Gillian Anderson'un anti-feminen pantolonlarıyla beraber X-Files, yüzlerce bölümden sonra bile hâlâ o garip ve paranoya yaratan atmosferiyle izlenmeyi hak ediyor. **–Hakan**



Yaratıcı Simon Pegg, Jessica Stevenson
Yapım Yılı 1999
IMDB Notu 8,8

SPACED

İngiliz mizahına memleket olarak bir türlü ısınamadık diye düşünüyorum. Halbuki *Monthy Python* ekibinin çıktığı topraklardan bahsediyoruz burada. Ayrıca Seinfeld'in ardından gerileme dönemine giren sitcom piyasasını bu adalı arkadaşlar kurtardı diyebiliriz. Spaced ise bu kurtarma operasyonunun başkahramanlarından biriydi. Efsanevi Simon Pegg, Nick Frost ve Edgar Wright beraberliğini başlatan Spaced, 2 harika sezonun ardından işi uzatmayarak tam tadında ekranlara veda etti. Hem İngiltere'de hem de Amerika'da onun yolundan giden birçok sitcomsa piyasayı yeniden aydınlattı. **–Pozan**

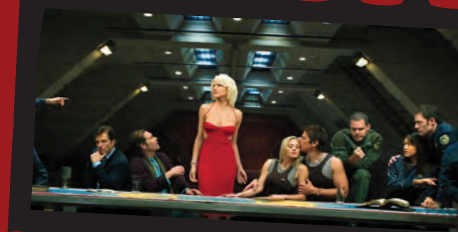


Yaratıcı Sydney Newman, C. E. Webber, Donald Wilson
Yapım Yılı 1963
IMDB Notu 8,4

DOCTOR WHO

Guinness rekorlar kitabının yalancısıyım, tüm zamanların en uzun soluklu bilim kurgu televizyon programı Doctor Who. BBC yapımı dizide, *uzaylı zaman lordu* doktorumuzun tipi, kişiliği ve dünyalı yol arkadaşı dizinin yayın hayatı boyunca değişir ama etkileyici anlatım, atmosfere uygun müzikler ve insan doğasına farklı bir gözle bakan esprilerin izleyicide bıraktığı farklı tatlar hiç değişmez. Sevenleri, izleyenleri için mavi telefon kulübesi TARDIS'in duygusal ve bilimkurgusal yolculuğunu gelecek nesiller boyunca keyifle sürdüreceğini tahmin etmek hiç zor değil. **–Noyan**

EN İYİ DRAMA DİZİSİ ÖDÜLÜ







BATTLESTAR GALACTICA

Yoldan çevirdiğiniz 100 kişiye gelmiş geçmiş en iyi bilimkurgu dizisinin ne olduğunu sorsanız 99'u Battlestar Galactica cevabını verir, kalan bir kişi de muhtemelen bilimkurgudan anlamıyordur. Toplam 7 saatlik 3 film ve 4 sezona yayılmış 73 bölümden oluşan bir efsanedir Battlestar Galactica. İlk film saylonların (ki kendileri zamanında insanlar tarafından yaratılmış, yapay zekaya sahip robotlardır) insanların on iki kolonisine sinsice saldırmalarıyla başlar ve bu heyecan dolu girişin ardından hayatta kalan az sayıda insanın, bir yandan saylon tehdidine karşı mücadele verirken diğer yandan efsanevi gezegen dünyayı arama çabalarını izlemeye başlarız. İlk bölümün başında hayattaki insan sayısı **49,998** olarak açıklanır, ikinci sezon başladığında bu sayı **47,875**'e düşer ve ondan sonraki her bölümün giriş jeneriğinde aklımıza yer eden müthiş bir müzik eşliğinde bu sayının azalışını üzülerek takip ederiz. Muhteşem kurgusu, son ana kadar cevaplanmayan ve meraktan kudurtan soruları ('hangisi saylon hangisi insan', 'dünya ile kolonilerin bağlantısı ne' gibi), yıllardır tanıyormuşsunuz hissi veren karakterleri (Adama baba, çatlak ve cesur Starbuck, her eve lazım Number 6), müthiş uzay savaşı sahneleri ve gerçekçi aksiyonu ile kendisinden sonra gelen bilimkurgu dizileri için bir rol model niteliğinde olsa da henüz yanına yaklaşabilen olmamıştır. So say we all! **–Eser**










Yaratıcı: Greg Daniels, Michael Schur
Yapım Yılı: 2009
IMDB Notu 8,5

EN İYİ KOMEDİ DİZİSİ ÖDÜLÜ

SEINFELD

Hiçbir şey hakkında bir şov ancak bu kadar komik olabilirdi. TV Guide'ın 2002 yılında "tüm zamanların en iyi televizyon dizisi" olarak adlandırdığı Seinfeld gerçekten de hakkında söylenen ve söylenebilecek her tür övgüyü sonuna kadar hak ediyor. Kimliği biraz değiştirilmiş olsa da gerçekte olduğu gibi bir standup komedyenini oynayan *Jerry Seinfeld* ve aynı şehirde yaşayan üç arkadaşının günlük hayatını ve bu karakterler etrafında gelişen komik olayları anlatan dizinin birbirinden absürt diyalogları ve inanılmaz espirileri aynı bölümü onlarca kez izlemiş olsanız bile etkisini yitirmiyor. Kramer'ın Jerry'nin evine pat diye daldığı anlar (ve elbette inanılmaz Kramer karakteri), Jerry ile Newman'ın çekişmeleri ve karşılaştıklarında birbirleriyle zoraki selamlaşmaları, George'un saçmalıkları ve eline ayağına dolaştırdığı yalanları, Elaine'in yanlış erkekleri bulmaktaki ustalığı, Jerry Seinfeld'in müthiş komedi dehasının eseri olan standup sekansları ve elbette çorba nazisi (no soup for you!) ile unutulmayacak bir komedi şaheseri. Henüz Seinfeld ile tanışmadıysanız "ben komedi dizisi seviyorum" demeyin. Ayrıca boşuna da beklemeyin çünkü daha iyisi gelmeyecek. **–Eser**

ROME

Tarihi diziler sıkıcı ve hatta gereğinden fazla sayıdadır kimi izleyici için. Fakat Roma İmparatorluğu'nun **Julius Caesar** dönemi son derece şiddetli, çetin savaşlar, sert iktidar kavgaları, zekâ sınırlarını zorlayacak komplo ve entrikalarle dopdolu, çılgınca yaşanmış bir zaman dilimidir tarihte. BBC ortak yapımı Rome, Caesar'ın lejyon komutanlığından diktatörlüğe kararlı yürüyüşünü, ibret alınası dramatik düşüşünü ve birkaç yıl sonrasını kısa sahneler, atmosferi artıran harika müzikler eşliğinde anlatır izleyiciye. M.Ö. 50 – 40 yıllarından fazla sayıda önemli karakteri barındırır ve bu karakterler kafa karışıklığına yol açmadan inandırıcı oyunculuklar, başarılı dekor ve kostümlerin de desteğiyle öyle yüksek bir tempoyla sunulur ki bölümün ne zaman başlayıp bittiğini kestirmek, bir sonraki bölümde iflah olmaz alkolik lejyoner Titus Pullo'nun ne haltlar karıştıracağını tahmin etmekten daha zordur. **–Noyan**



Yaratıcı: Bruno Heller, William J. MacDonald, John Milius
Yapım Yılı: 2005
IMDB Notu: 9,0

OZ

Cine 5 dönemini yakalayanlar iyi bilir OZ'u. Bilmeyenler de hemen bir DVD seti almak için para biriktirebilir çünkü dünya dizi tarihinde bu kadar iyi yapılmış bir dizi zor bulursunuz. Altı sezon süreceği sanki senaryoya ilk satır yazıldığında belli olan dizi, farklı bir havaya ve hatta heybete sahip. Hapishanedeki karakterlere bazen tek tek bazen de toplu olarak değinen, mahkumların aralarındaki güç oyunlarını resmeden, bazen ağlatan bazen de sinirlendiren bir yapısı var Oz'un. *Kimler hapistedir, hapishane dediğin neresidir* gibi ağır konulara da parmak basar. Tom Fontana, aradan onca yıl geçmesine rağmen hâlâ OZ kıvamında bir esere imza atamamıştır, atmasına da gerek yoktur bence. OZ'un sadece bir bölümü kadar iyi dizi yapabilsek ülkece ihya olurduk zaten. **–Volkan**



Yaratıcı: Tom Fontana
Yapım Yılı: 1997
IMDB Notu: 8,9

SIX FEET UNDER

Ölüm dediğin şey bu kadar ürkütücü ve hatta korkutucuyken nasıl olur da her bölümünde ayrı bir ölüm hikâyesini anlatan bir diziyi bu derece sevebilir insan? Benim için cevabın içinde bir yerlerde Six Feet Under'ın hikâyeleri yatıyor sanırım. Bir insanın hissedebileceği tüm duyguları, ikilemleri ve nefretleri sunuyor size dizi. Ha bir de, çok komik bir şeye gülerken iki dakika sonra üzerinize bir ağırlık çöküp içinizin daraldığını da hissedebiliyorsunuz sık sık. Belki benim ters bir anıma denk geldi, belki kaybettiklerimi hatırlattı ya da belki tüm bunların ötesinde bir duygu yoğunluğu sundu bilmiyorum ama dizinin finalinde iki gözüm iki çeşme, hıçkıra hıçkıra ağladığımı hatırlıyorum. Bizi üze üze kendine ev yaptın be Alan Ball. **–Damla**



Yaratıcı: Alan Ball
Yapım Yılı: 2001
IMDB Notu: 8,8

TWIN PEAKS

David Lynch ve Mark Frost'un yarattığı Twin Peaks, Amerikan dizi tarihinin kilometre taşlarından bir tanesi. Karanlık, gizemli, anlaşılma derdi taşımayan, çok iyi yazılmış ve yönetilmiş dizilerin tarihi Twin Peaks ile başlar diyebiliriz. Sadece iki sezon sürmesine rağmen yayınlandığı her ülkede çok konuşulan dizide, Laura Palmer cinayeti üzerine Twin Peaks kasabasına yollanan FBI ajanı Dale Cooper'ın gerçeküstü bir macerası anlatılıyor ve aradan 20 yıl geçse de gizemi hâlâ forumlarda konuşulmaya devam ediyor. "Cevap istiyoruz" diye tehditlerde bulunan hayranlarına dizi sonrası bir de film çeken David Lynch (Fire Walk With Me), hikâyeye daha fazla soru işaretini dahil ederek şakasını yapmıştır. İzlemeden olmaz. **–Volkan**



Yaratıcı: Mark Frost, David Lynch
Yapım Yılı: 1990
IMDB Notu: 9,0

THE TWILIGHT ZONE

İçinden korku, drama, bilimkurgu, fantezi, gerilim, heyecan geçen uçuk ve ürkütücü hikâyeler dinlerken ürpermeyi ne kadar da severiz. İşte tam da 156 bölüm boyunca bu tür hikâyelerin birbiri ardına *"televizyonunuzun alıcılarıyla oynamayın, ne görüyorsanız hepsi gerçek!"* anonsuyla yayınlanarak dudak uçuklatan ve siyah beyaz televizyon devrinin unutulmaz serilerinden biriydi Twilight Zone. Bugün 1960 kuşağının tümü, bilimkurgu ve ona bağlı alt kültürlerin hepsini bu diziden öğrenmiştir dersem çok da iddialı konuşmuş olmam.

1963 yılında tamamlanan sezonlarının ardından 1985, 1994 ve 2002'de de yayınlanan Twilight Zone'un bu serilerini çoğumuz orijinalleri sanırız ancak yenilenmiş sürümlerinden başka bir şey değillerdi. 1983 yılında Steven Spielberg tarafından uzun metrajlı ancak birbiriyle bağıntılı olmayan hikâyelerden oluşan filmi de çekilmiş ayrıca 1988 yılında Amiga ve PC için oyunları da yapılmıştır. "Oğlum Alacakaranlık kuşağında gibiydik" terimi de bu dizinin ardından günlük konuşmaya yerleşmiş ve popüler olmuştur. "Allah kimseyi düşürmesin" tadında biten her bölüm o zamanlar korkudan gençliğimizi tüketmişti, ben bir bunu bilirim. **–Kaan**



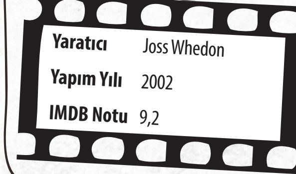
DEXTER

Dexter'ı bu kadar dar bir alanda anlatmak o kadar zor ki. Senaryosu için söylenebilecek hiçbir şey yok, "düşmanların" kalitesi tartışılmaz. Yan karakterlerin konuya destek olma noktasındaki başarıları yadsınamaz. Ancak Dexter'ı bu kadar özel kılan en önemli unsur karakter gelişimi bana göre. Dexter Morgan'ın ilk sezonla yedinci sezon arasındaki farklarını karşılaştırırsanız ne demek istediğimi daha iyi anlarsınız. Dexter'da bir seri katilin hikâyesini izlemiyoruz aslında. Kanın içinde doğmuş bir çocuğu, babasının öğretileriyle karakteri şekillenmiş bir genci, alabildiğine duygusuzluğu içerisinde birilerini sevmeye çalışan bir adamı ve bu adamın birileriyle bağ kurmaya çalıştıkça zihninin daha da karanlıklaşmasını izliyoruz. Dexter'ın başarmış olduğu en önemli şey, bir seri katille empati kurmamızı sağlamış olması bana göre. **–Turgut**



FIREFLY

Daha çok Buffy ve Angel dizileriyle tanınan *Joss Whedon*'un bilimkurgu denemesi olan Firefly her ne kadar yalnızca bir sezon sürmüş olsa da kendine oldukça sağlam bir hayran kitlesi yaratmayı başarmıştı. "Uzay westerni" diye niteleyebileceğimiz bu dizide batı ile Çin kültürünün sentezinden oluşan gelecek portresi içinde Firefly uzay gemisiyle nakliye ve kaçakçılık yapan bir mürettebatın maceralarını izlemiş, tadına doyamayan bünyelerimiziyse sonrasında yayınlanan Serenity filmiyle bir nebze tatmin etmeye çalışmıştık. **–Eser**



MONTHY PYTHON'S FLYING CIRCUS

İngiliz mizahı dedik, absürd ve zekice dedik, en iyisi dedik, Coupling ve Spaced ile gül gül öldük; peki bu mizahın babası ve ilham kaynağı kim biliyor muyuz? 1969 yılında 6 adet kafası kırık insandan oluşan ve kendilerine **Monthy Python** diyen ekip sadece İngiltere'de değil dünya genelinde mizah anlayışını komple değiştirdiler. Skeçlerden oluşan şovları Flying Circus halen o kadar komik ki Youtube üzerinden birçok bölümüne ulaşabilir ve kendiniz de deneyebilirsiniz. Ekip TV şovlarının dışında çektikleri filmlerle de kült statüsüne ulaşmış durumda. Mizah denince saygı duyulması zorunlu olan Monthy Python ekibi 1 kişi eksik olarak hâlâ yaşamakta ve kendilerini duymayanların tanışmasını beklemekte. **–Pozan**



SHERLOCK



Bu listeye dikkatli bir şekilde bakarsanız 2010 ve sonrasından çok az dizinin kapağı atabildiğini göreceksiniz. Gelmiş geçmiş en iyi dizileri listelerken sadece bir iki senedir yayında olan bir serinin bu sıfata layık görülmesi çok zor bir durum zaten. Üstelik son dönemde Robert Downey Jr. gibi bir isim tarafından canlandırılmış bir karakterin üzerine çıkabilmek daha da zor. Ancak Sherlock tam da bu nedenle çok başarılı işte. *Benedict Cumberbatch* sadece müthiş bir oyunculuk ortaya koymuyor, gelmiş geçmiş en iyi Holmes performansını gerçekleştiriyor. Her şey bir kenara, Cumberbatch'in uzun yıllar unutulmayacak oyunculuğu için bile izlenmesi gereken bir yapım Sherlock. **–Turgut**

THE SOPRANOS



Ataları mafyanın anavatanı Sicilya'dan göç etmiş, 2000'li yılların başında Amerika'da mafya geleneğini devam ettiren, sevimli olduğu kadar kalabalık ve tehlikeli bir ailenin hikâyesi anlatılıyor Sopranos'da. Acımasız ve vahşi New Jersey'de tabancaların, bıçakların konuştuğu güç ve nüfuz kavgasında kendi halinde bir mafya babası olduğu gibi sıradan bir aile babası da baş kahramanımız Tony Soprano. Mafya sorunları bir yana, eşinin bitmez tükenmez kaprisleri ve çocuklarının ergenlik sorunlarıyla da uğraşıyor. Aksiyon, komedi hatta bazen romantizm ögeleri öyle dengeli dağıtılmış ki dizide, hangi türe ait olduğuna hiç takılmadan keyifle izliyorsunuz "çöp toplama" şirketi patronu Soprano ve büyük ailesinin sürüp giden komik, hareketli yaşam kavgalarını. **–Noyan**

GAME OF THRONES

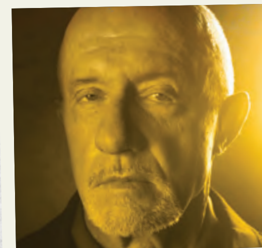
Şimdiye kadar yeryüzünde en iyi destansı roman uyarlaması olarak tanımlanan ve George R.R. Martin'in **A Song of Fire and Ice** isimli fantastik serilerinden ekrana aktarılan Game of Thrones için bu alana sıkışıp kalmışlığın verdiği acıyı paylaşarak başlamak istiyorum. Yüzüklerin Efendisi severler lütfen alınmasın ama bir "dizi roman" bundan daha iyi uyarlanamazdı. Ha belki TV dizisi olmanın avantajları da yok değil zamanı kullanma özgürlüğü açısından ama gelin görün ki hikâyeye sadakat dedikleri tam olarak böyle bir şey işte.

Üçüncü sezonun fragmanları etrafta uçuşurken dokuz küçük hanedanın tek bir taht için direkt ve endirekt yollardan savaşını anlatan Game of Thrones, adından da anlaşılacağı gibi komplo, ihanet, dalavere, şeytanlık, ikiyüzlülük, irade, intikam, aşk, şehvet, kara büyü, bir kaç ejderha ve kehanet gibi bilindik ancak bir araya başarılı şekilde getirilmesi zor pek çok temayı bir arada bulunduran bir ortaçağ fantastik kurgu. Ha bir de, kitapların da hâlâ bitmediğini belirtmek istiyorum. George R.R. Martin, A Song of Fire and Ice serisine *The Winds of Winter* ve ardından *The Dream of Spring*'i eklemeye hazırlanıyor. Yayınlanan 5 kitabı tamamlamaya çalışan HBO ekibi de kendi prodüksiyon tarihinin en pahalı ama bir o kadar da ses getiren çalışmasını hâlâ İrlanda, Malta, İzlanda, İskoçya, ABD, Malta ve Kırım'da kurduğu setlerde eş zamanlı olarak tamamlamaya çalışıyor. **–Kaan**

Yaratıcı: David Benioff, Daniel B. Weiss
Yapım Yılı: 2011
IMDB Notu: 9,4







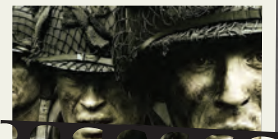


THE WIRE

Baltimore'da uyuşturucu tacirleri ve onların peşindeki polisler. Sıradan ve sıkıcı bir polisiye olmaya, klişelerle dolmaya nasıl da aday. Ama HBO'nun beş sezonluk bu başyapıtı pek çok izleyici için televizyon tarihinin en iyi dizisi. Karakterlerinin ve yaşananların gerçekçiliğiyle ufak tefek olayların bile yaşamları nasıl etkilediğini anlatan muhteşem bir yapım. On dakika sonra neler olacağını tahmin etmeye yeltenmediğiniz, bunun yerine insanları anlamaya çalıştığınız, iyilerin ve kötülerin olmadığı bir dizi. Ve öylesine ustaca yazılmış ki tüm gerçekçiliğine rağmen yine de heyecan ve duygu dolu. The Wire o kadar iyiydi ki bir benzerini daha görmedik, kopyalanamadı ve muhtemelen hep böyle kalacak. **-Tuğbek**

BAND OF BROTHERS

Er Ryan'ı Kurtarmak filminin benzersiz sahnelerinden sonra dozajı ancak Spielberg artırabilirdi. Band of Brothers, birçok yönden Er Ryan'ın da ötesine geçerek silah arkadaşlığı, çatışma altındaki asker psikolojisi, psikolojik savaş, komuta kademesiyle sahadaki askerler arasındaki anlayış farklılığı gibi konulara mükemmel bir şekilde değinmişti. Üstelik bunu mükemmel çatışma sahneleri ve şiddetten sakınmayan kamera açılarıyla gözümüze sokulan savaşın korkunç gerçekçiliğinin arasında yapmayı başarmıştı da. Yayınlanmasının üstünden 12 yıl geçmesine rağmen hâlâ arada çıkartıp izlenen dizilerdendir BoB, hatta dur hatırlamışken hazır bir tur daha izleyeyim! **–Sinan**

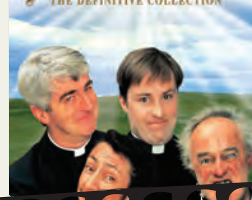




Yaratıcı Vince Gilligan
Yapım Yılı 2008
IMDB Notu 9,4

BREAKING BAD

Kanser olduğunu öğrenen Walter White reyizin içinde bulunduğu çaresizlik sonucunda meth işine girmesi ve kelimenin tam anlamıyla bir 'imparatora' dönüşmesini anlatan Breaking Bad'in başarısının en büyük sırrı hiç kuşkusuz **Bryan Cranston**'ın olağanüstü oyunculuğu. Her ne kadar dizinin tüm karakterleri müthiş bir iş çıkarıyor olsalar da başrolde başka biri olsa muhtemelen aynı etkiyi yaratamazdı. Diziyi izlerken bazen fark etmeyip, daha sonra bir yerlerden okuduğunuzda *hadi canım* dedirten detaylarla ve inanılmaz çekimlerle dolu bu televizyon harikasının her bölümü insanın ağzını açık bırakmayı başarıyor. Kaçırmayın, yo! **–Eser**



ARRESTED DEVELOPMENT

Arıza, ilginç ve sinir bozucu karakterlerden oluşan Bluth ailesinin yaşadıklarını sıra dışı bir dilde anlatan eşsiz komedilerden biriydi Arrested Development. Kendine ait zekice bir tarzı vardı ve kendini anlatmak için çabalamıyordu. Hani "anlayana" derler ya, işte komedi dizileri arasında en "anlayana" hitap edenlerden biriydi. Başrollerindeki hemen hemen herkes zaman içerisinde birer yıldız haline geldi. Absürd mizahın incelikleri hakkında ders niteliğindeki Arrested Development; sıkı durun, yeni çekilen tam 14 bölümüyle 2013 Mayıs'ında tek sezonluk bir geri dönüş yapıyor! **–Pozan**



HAYALET GEMİ

Berkan Cesur
berkan@oyungezer.com.tr

Hayalin neresinden dönmezsen kârdır

Ocak ayının sonlarını yaşayıp, en çıtır yaşlarımı tüketerek 20ler kulübüne adımımı attığım şu taze günlerde, selam verip borçlu çıkmaların en tatlısını yaşadım. Hal hatır sormak için Serpil'e tam yazmıştım ki, Hayalet Gemi'nin dümenini bu ay bana emanet ettiklerini öğrendim. Oyungezer ailesinde henüz aşina olunmamış yeni bir yüz olduğum için bunu da hesaba katarak ne yazsam ne yazsam diye tavana bakıp düşünürken kendi kendime sordum: "Dergide yazmaya başlamadan önce dergi hakkında en merak ettiğim şey neydi?" Cevabı belli bir soru olduğu için konu da şıp diye ortaya çıkmış oldu böylece: "Acaba bir oyun dergisinde yazmaya başlamak nasıl bir tecrübedir, ne gerektirir, nasıl olur bu işler?"

Big Fish filmini izlemiş olanlar bilir, bilmeyenler için de gerekli olan kısmı özet geçeyim; anlatılan bir hikâyesinde masalın başkahramanı Edward Bloom kemiklerinin yaşıtlarına göre hızlıca büyüdüğünü anlayınca şuna benzer bir şey okur ve durumuyla bağdaştırır; "Aynı balığı okyanusa koyarsan büyük, akvaryuma koyarsan küçük olacaktır." Hayallerinin büyüklüğünün onu okyanustaki büyük bir balık yaptığını anlayan Edward, böylelikle yapması gerekenlerin de büyük olması kararını alır. Bilir ki o doğuştan bir "büyük balık"tır!

Çocukluğumdan beri oyunlarla ilgili bir iş yapmak istedim ve İstanbul'a ilk geldiğimde buranın normal balığı "büyük balık" yapacak okyanus olduğunu anladım.

Tansu Çiller gibi çok şey anlatıp hiçbir şey anlatmamaya yaklaşma çizgisindeyken konuya geri döneyim, eminim bu satırları benden çok daha tutkuyla oyun sektöründe çalışmak isteyen okurlar da okuyordur. Öncelikle benim hikâyeme gelelim. Çocukluğumdan beri oyunlarla ilgili bir iş yapmak istemişken, İstanbul'a ilk geldiğimde buranın normal balığı "büyük balık" yapacak okyanus olduğunu anlamıştım. Geldiğim ilk günden beri, bu sektörde iş kovalıyor ama gerek tecrübesizlik gerekse de okul durumumdan dolayı ilk başlarda kancaya takılacak güzel bir olta bulamıyordum. Ama pek korkum da yoktu açıkçası, insanların en mutlu oldukları rastlantılar, en beklemez anında gelmez miydi zaten?

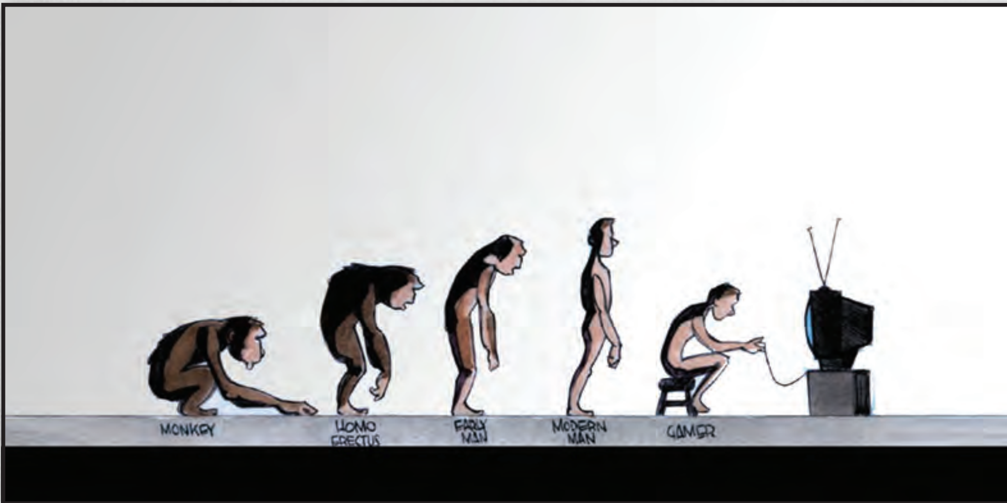
Günlerden hatırlamıyorum, saatlerden gece, mekân bilgisayar başı, ışık kapalı, sahne bir:
-Öf ya! Hayatım oyun oldu ama ben bunu insanlarla niye paylaşacak fırsatı yakalayamıyorum! Hayır, nedir yani, ne yapmak gerek, artık sınırları zorlayacağım!

...diyerekten son bir çıkış yaptım ki o gece internette oyun sektöründe çalışmayla ilgili Türkiye'de
yaşayan bir öğrencinin öğrenebileceği her şeyi öğrenmiştim sanırım. Yanlış anlaşılmasın, derdim ne para ne de bir "iş" arayışıydı. Hali hazırda zaten çalışabileceğim onlarca iş bulabiliyordum. Benim derdim: oyun kavramıyla daha da içli dışı olmaktı, en fazla ne kadar olabiliyorsa, o kadar!
İşte o gece Ayça Zaman'ın bir röportajına rastladım. Röportajda onun da benim gibi hayalleri olduğunu ve bir mail atıp şansını denediğini ardından olayların geliştiğini söylüyordu. Bingo! Ne kadar bu durumun yüzeylerinde gezsem de hiç kendime güvenip "başvuru" gibi olmayan bir başvuru yapmamıştım. Demek istediğim, yaptığım başvurular hep "resmi" görünen, rutin sıkıcılıkta şeylerdi. O gece bu zamana kadar oyun adına ne yaptıysam derledim, ne kadar istekliysem onu yansıttım ve Sinan Abi'ye olabilecek tüm iletişim kanallarından adeta saldırdım. Sonuç olarak da yaklaşık 3 ay önce sizlere bu satırları iletebilecek piyangoyu vurmuştum!

Sevgi neydi? Sevgi yemekti. Eğer Cengiz Aytmatov o meşhur sözünü açken söyleseydi tam da böyle olurdu bence. Sizce de kalıplı yaşamlar ve uyulması gereken rutin sözler sıkıcı değil mi? O uyulması gereken(!) rutin sözler, durumun içerisindeyken, sözü üreteni daha rahat ettirecek şekilde üretilmemiş midir? Cidden o kendinizi paralayıp da kazandığınız okulunuzu ileriki yaşamınızda her sabah beşte kalkıp da hoşlanmadığınız kravatınızı takmak için mi okuyorsunuz? Peki ya hayallериniz desem, onları yaşama gerçeğinin ihtimal oluşu bile cezbetmiyor mu sizi?

Çok bal reklamı ve kişisel gelişim kitabı jargonu karmaşası da olsa aklınızda zerre heyecan kıvılcımı çaktıysa bu düşünceler, dünyanın en mutlu insanı olacağım.

Söylediklerim oyun sektöründe çalışmak ile ilgili değil, hatta belki de siz bu satırları hiçbir şekilde oyunla ilgili bir insan olmayıp da dergiye bir şekilde rastlamış biçimde okuyorsunuz. (Berber salonlarında Bilim Teknik dergilerini çok görmüş biri olarak söylüyorum.) Bahsettiğim şey tutkuyla ilgili, hayatını ne kadar rüyaların yapıldığı maddeden boyama isteğiyle ilgili. Güvenin bana, ısrarla peşine düşerseniz, ne isterseniz olacaktır.
Hoş buldum!





CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek

tugbek@oyungezer.com.tr

Oyunlarda demokrasi neden yok?

Bir tiyatro grubuna katıldığınızda size ilk söylenen şudur: "Burada demokrasi işlemez. Yönetmenin sözü her şeyin üzerindedir." Eğer bunu takmazsanız gruptan atılırsınız, eğer atılmıyorsanız o grup eninde sonunda batar. Spor takımları için de aynı şey geçerlidir, teknik direktör bütün sporcuların üzerindedir. Tıpkı başarılı olmuş büyük klan ve loncalar gibi. Gerçekten de herkesin kafasına eseni yaptığı veya herkesin eşit miktarda söz sahibi olduğu ve buna rağmen işlerin yolunda gittiği bir klan veya lonca gördünüz mü?

Bu beni daima rahatsız etmiştir bir yanıyla: Oyuncuların bir araya geldiğinde başlarında bir lider olmaksızın başarılı olamaması, grup olarak kalamaması. Tamam, belki beş veya on kişilik küçük bir grup işleyebilir. Ama 50 kişi ya da 200 kişi olmak için sıkı bir hiyerarşik yapı ve mutlak disiplin şart. Oyun grupları içinde neden demokrasi olamasın, niçin hep birlikte karar veremeyelim?

Pozitif değerleri aşılamak konusunda oyunların önemli bir gücü var ama gerçek hayatta içselleştiremediğimiz bazı değerleri oyun dünyalarımızda da yaşatamıyoruz.



Bu biraz da oyunların teknik yapısıyla ilgili sanırım. Sonuçta bir klanı kuran kişi genelde klanın sahibidir, onun mülküdür, top onundur, istemezse sizi oynatmaz. Eğer çok rahatsızsanız, diğer oyuncuları ikna edip yeni bir klan kurmak zorundasınızdır. En azından üyelerin belli bir çoğunluğunun talebiyle lonca başkanlığı seçimi gibi bir şey yapılabilse eminim lonca içinde demokrasi bir parça konuşulabilir olur. Ama diğer yandan böyle bir sistem olması pek çok klanı içten içe çatlatacaktır. Seçimler, küslükler, politika kavgaları arasında raid yapmaya vakit bulana aşk olsun.

Dışarıda sahip olmadığını içeride arama

Belki bu gerçek yaşamda, köyümüzde, kasabamızda, şehrimizde, ülkemizde henüz demokrasiyi işletemiyor, demokrasinin gerçekten ne olduğunu anlamakta zorlanıyor olmamızla ilgili. Sonuçta pek çok oyun içi yeteneğimiz, tepkilerimiz gerçek hayattan geliyor. Belki oyunu oynaya oynaya ticareti, yeteneklerinizi kullanmayı, stratejik düşünmeyi öğrenebilir, geliştirebilirsiniz. Ama gerçek hayatta iki kelimeyi bir araya getirip de insan gibi konuşamayan, küfür etmeden hiçbir sorununu çözemeyen birinin bunu oyunlardan öğrenmesi çok da kolay değil. Ya da paylaşmayı, yardımlaşmayı, yenilgiyi hazmedebilmeyi… Mutlaka bu pozitif değerleri aşılamak konusunda oyunların önemli bir gücü var. Uzun yıllardır oyun oynayan birinin bu tip değerleri sıradan bir kişiden çok daha fazla taşıdığını görmek zor değil. Ama ne olursa olsun hayatta sahip olamadığımız değerlerin etkisi oyunlarda da kendini kaçınılmaz olarak gösteriyor. Demokrasiyi anlamamak ve işletememek de bence bunlardan birisi.

Bir yerlerde bahsetmiştim sanırım, aylardır *Clash of Clans* oynuyorum. Basit bir iPad oyunu, köy kurup asker üretip düşman köylere saldırmak gibi pek sık rastlanan türde. Gerçi beni aylarca oynatabildiğine ve yine aylardır iOS platformunun en çok para kazanan oyunu olduğuna göre mutlaka bir şeyleri diğer oyunlardan daha iyi yapıyor. Ama konumuz bu değil, önemli olan tamamen klan dayanışması ve savaşları üzerine kurulmuş olması. Haliyle benim de bir klanım var, öyle tepelerde değiliz ama az çok başarılı bir klan sayılırız. Kafasına estikçe arkadaşlarına sırtını dönen biri olmadığımdan da, iyisiyle kötüsüyle aylardır aynı klandayım. Klanımızın bir de lideri var. İsveçli, genelde iyi huylu ama yeri geldiğinde kıçınıza tekme basmaktan çekinmeyen, genelde çok konuşması ve her tuvalete gidişinde bunu ilan etmesi dışında bir yanlışını görmediğim iyi bir delikanlı, henüz 13 yaşında. Yanlış okumadınız, yıllardır okuduğunuz, oyun dünyasında iyi bir kariyeri olan, pek çoğunuzun "abi" diye hitap ettiği bu adam, Trophy sayısı her düştüğünde 13 yaşında bir İsveçliden azar işitiyor.

İhtiyarların tabiiyeti

Klan lideri 13 yaşında olunca, ortalaması benden 20 yaş düşük bir klanda, amiyane, tabirle çoluk çocuk arasında oynadığımı düşünüyordum haliyle. Geçenlerde bir gece vakti klanın üç Elder'ı sohbet ederken konu kaç yaşındasın, ne iş yaparsına geldi. Böylece arkadaşlarımdan birinin 47 yaşında bir kimya mühendisi, diğerinin 32 yaşında bir fotoğrafçı olduğunu öğrendim. O zamandan beri herkese soruyorum ve klanda liderimiz dışında henüz 30 yaşın altında birine rastlamadım. Hemen herkes işinde gücünde, evli, çoluk çocuk sahibi insanlar. Kim bilir, bütün oyunda yaş ortalaması en yüksek klan bile olabiliriz. Ama liderimiz 13 yaşında ve daha bir kişinin bile bu konuda yakındığını, saygısızlık ettiğini, bir tartışma olduğunda yaşı üzerinden lidere saldırdığını görmedim.

13 yaşında bir gencin bir tiyatro oyunu veya bir futbol takımı yönettiğini hayal edebiliyor musunuz? Evet belki klanlarda, loncalarda demokrasi işlemiyor. Belki bunu başarabilecek olgunluktan uzağız. Ama en azından ırkına, cinsiyetine ve yaşına bakmaksızın, bunu hak eden herkesin saygı görebildiği bir dünyamız var. Dünyada her türlü ayrımcılık eleştiri konusu olurken, yaş ayrımcılığının konu olmaması hep canımı sıkmıştır. Ama en azından bizim dünyamızda bu sorun yok. O dünya gerçek olmasa da, birlerden ve sıfırlardan oluşsa da, günün birinde biri fişi çektiğinde bir saniyeden kısa sürede tarihe karışacak olsa da...



HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Sosyal yetenek

Londra Havaalanı'nda, kuyruktayım. Önümde ilginç bir çift var, saçları üç numaraya vurdurmuş kısa boylu bir adam, yanında da oldukça hoş, uzun boylu bir kadın. Çiftin Türk olduğunun farkına varalı bayağı oluyor, "kıroyum ama para bende" şeklinde davranışlar sergiliyor abi sabahtan beri ve sağa sola laf yetiştiriyor. Arada şöyle diyaloglar yaşanıyor:

Adam: Saçlarının önü ne biçim beyazlamış.
Kadın: Ya evet, biraz beyazladı.
A:Ne birazı kızım! Sen şimdi bir hasta ol var ya, bembeyaz kesilir o saçların.
K:Eee?
A: Eeesi bembeyaz saçlı kadın sevmem!

Bir süre sağa sola laf sektirdikten sonra, gözü bana takılıyor.

A: Adamın saçına baksana, ne komik.
K: Nesi var ki?
A: Dik dik önleri baksana!
K: Eee?

Ben yan gözle bir bakınca adama, ağzının içinden:

A: Ya anladı galiba ondan bahsettiğimizi...
K: Ben bir şey demedim ki, sen konuşup duruyorsun!

Aradan 3 dakika geçmedi ki, telefonum çaldı.
Ben: Buyrun Burcu hanım... Evet... Evet, master'ları iki gün içinde size göndereceğiz... Hayır, maalesef yurtdışında olduğum için ofisteki durumu bilemiyorum. Döner dönmez size haber veririm... Peki, teşekkür ederim Burcu hanım.

Telefonu kapattım... Kadın kafasını, çenesi göğsüne değecek kadar indirip sessizce gülmeye başladı. Yarım saattir sağa sola laf yetiştiren yanındaki abi ise adeta bir muma dönüştü. Sırada geçirdiğimiz kalan sürede resmen askerlik dönemine geri döndü, tek kelime etmeden hazırolda bekledi :)

Bu hikâyeden çıkartılacak ders:
A- Yurtdışına çıktığınızda nasıl olsa kimse Türkçe anlamaz diyerek aşırı rahat davranmayın.
B- Diğer insanların sizin hakkınızda ne düşündüğüne o kadar da önem vermeyin.

Hepimiz, sosyal yaşama katılmaktansa kafamızı kırmayı yeğlediğimiz bir dönem geçirdik.



Biz oyuncular birbirimize benzeriz, bu yüzden çoğunuzun az veya çok, içine kapanık bir yanı olduğunu biliyorum. Biliyorum, çünkü hayatımın büyük bir bölümünde ben de öyleydim. Sosyal yaşama katılmaktansa kafamızı kırmayı yeğlediğimiz bir dönem mutlaka geçirdik veya geçirmeye devam ediyoruz. Başkalarının benimle ilgili ne düşündüğü, benim kim olduğumla ilgili fikirlerimin önünde gelirdi. İlkokulda, başrolde olduğum tiyatro oyununda provalarda gayet iyiyken, sahne korkusundan oyun günü okula gitmektense apartmanın bodrum katına saklanmıştım! Benim için o kadar büyük bir travmaydı ki bu, o gün bulunduğumda ve akabinde öğretmenimle yüzleştiğimde neler olduğunu hatırlayamıyorum, hafızamdan silinmiş. Bu davranışım, ben bilgisayar oyunlarıyla tanışmadan 1-2 sene önceydi... Yani video oyunları değil bizi asosyal yapan, aksine asosyal olduğunuz için video oyunlarını, sosyal iletişim ihtiyacınızı gidermek için online oyunları tercih ediyoruz.

Sorun şu ki, sosyal yetenekler kas gibidir: Ne kadar kullanırsanız o kadar güçlenirler. Kullanmazsanız, asosyalliğinizin içinde sıkışır kalırsınız. Yıllardır platonik olarak sevdiğiniz kıza ağzınızı açıp tek kelime etmezseniz, telepatiyle sizin onu sevdiğinizi anlayamaz. Ufak ufak arkadaş grupları içinde konuşmaya alışmazsanız, toplum içinde bile kendinizi yalnız hissetmeye mahkum olursunuz.

Sosyalleşme için gereken ilk cesaret kıvılcımını göstermek en zorudur. Ama bunu en rahat olduğunuz ortamda yaparak ilk adımı atabilirsiniz. Mesela aile ortamı. Amcanızla bir dahakine bir araya geldiğinizde muhabbeti siz açın. Veya en yakın arkadaşlarınızı toplayıp bu hafta sonu için bir plan yapın; ama bu sinema, internet cafe gibi sonucun yine sosyalleşmekle alakası olmadığı bir etkinlik olmasın... Bu çalışmalardan edineceğiniz alışkanlık ve kendine güvenle, daha korkutucu olan topluluk önünde konuşma, karşı cinsle konuşma gibi konularda kendinize güven duymanızı sağlayacaktır.

Bunu neden söylüyorum? Çünkü bunca yıllık hayatımda öğrendiğim tek bir şey var: Ne para, ne kariyer, ne de yaş size bu dünyada bir şeyler kazandıran esas şey. Bu dünyada başarı tamamen insan ilişkilerinde ne kadar iyi olduğunuza bakıyor. Sizi paranız, kariyeriniz için seven insanlar, onları kaybettiğinizde sizi terk eder. Ama sizi, "siz" olduğunuz için sevenler, kolay kolay hayatınızdan çıkmaz.
Siz kendinizi kaybetmediğiniz müddetçe.



RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk

serpil@oyungezer.com.tr

İnsan, oynar

Bu ay Brütal Legend PC'ye çıkınca, bende nostaljik bir dalgalanma hasıl oldu. Oyungezer'in ilk sayısına gitti kafam. Beş yıldır masamın demirbaşı olan o ilk sayının, ilk ön incelemesiydi çünkü Brütal Legend. Açtım, biraz okudum, sayfaları çevirmeye devam ettim. Bazı sayfalara hayretle, bazılarına ilgisizce baktım. Hayatımda, düşüncelerimde, beklentilerimde oturduğum yerden fark edemediğim değişikliklerin hışır hışır önüme dizilmesinin tadını çıkardım. Zaten ben artık ölmeden önce hayatımın gözümün önünden film şeridi gibi değil, dergi sayfaları halinde geçeceğine inanıyorum (muhtemelen o sayfalardaki hataları bulup düzeltmeye de kasacağım giderayak, işte o hoş olmayacak).

Oyuncuyu değil, oyunu suçla!



Neyse, derginin sonlarına geldiğimde, eski ekibin ayrılmaz ikilisi Gökhan ve Batu'nun bir yazısına takıldım. Oyungezer'e başlamadan ta birkaç yıl önce dergi yazarlığından kopmuş olsalar da bir şekilde oyunlarla ve bizlerle bağı kopmayan bu iki güzel adamın Oyungezer için çok şey ifade eden, *Homo Ludens* başlıklı destek yazısını okurken daha da eskilere gittim. Hele Batu'nun şu sözleri... *"Ama bazı şeyler değişmiyor işte. Oyunlardan uzak kalıyorsun da oyuncu olmaktan kurtulamıyorsun. Biraz dikkatli bakınca da sağda solda gizlenmiş pek çok diğer 'oyuncu'nun varlığını fark ediyorsun: Muzip bakışlarını, her durumda dudaklarının bir ucu kıvrılmış, yarı tebessüm eden duruşlarını, mizah duygusunun verdiği gücü tanıyorsun. Gözlerinizi açın, etrafta buruşturulmuş, kağıt ve seloteypten futbol topu yapan plaza çalışanları, ameliyattan sonra şırıngayla birbirini ıslatan doktorlar, takım elbisesinin altına örümcek adam tişörtü giymiş bankacılar dolaşıyor."*

Oynamayı seven, en ciddi işine oyun katmayı başaran, oyunu sadece bilgisayarındaki save'lerinden ibaret görmeyen insanlar bir şekilde birbirini buldu mu kolay kolay kaybetmiyor. Batu'yu en son 2-3 yıl önce, Taksim'deki "İnternet Sansürüne Hayır" yürüyüşünde görmüştüm mesela, ama ne fark eder? İnsanları birbirine bağlayan şey fiziksel bağ olsa, modern toplumun en kutsal değeri cep telefonu olurdu. Toplumun en "ötekileştirilmiş" bireyleri de şarjı bitenler olurdu mesela. Belki de öyledir artık, bilmiyorum, ama kendi adıma, hayatımda tuttuğum insanların telefondaki hızlı arama listesiyle bir ilgisi olmamasından fazlasıyla mutluyum.

İlk sayıyı baştan sona tarayınca artık nerede ne yaptıklarından bile emin olamadığım bir sürü eski dostun ismini gördüm, her harflerinde varlığı hissedilen o ilk sayı coşkusunun da etkisiyle hepsine bir mail atayım istedim (tabii üşendim sonra). Kaan'ın hâlâ Old Republic oynayıp oynamadığını, Olgay'ın oyun ekonomisi çılgınlığında yeni eşiğinin ne olduğunu merak ettim, bir de ta beşinci sayımızda falan birkaç aylığına Almanya'ya giden, o gün bugündür de göremediğimiz Erdem'e ne olduğunu... Döndün mü Erdem, bunu okuyorsan bir ses et! Böyle isimleri sıralamaya devam edersem neredeyse kimseden haberim olmadığı ortaya çıkacak, o yüzden uzatmayayım. Tamam, evet yani, epey kopmuşuz birbirimizden ama böyle durumlarda da olayı "oyunu suçla, oyuncuyu değil" düsturuyla "ne yapacaksın, herkes kendi zor hayatına gömülmek zorunda" şeklinde görmeyi seçiyorum.

İşte böyle bir gün geçirirken, sanırım şu anlattıklarımdan birkaç saat sonra internette, Batu'nun o cümlesine, *"Ama bir şeyler değişmiyor işte"*ye geri dönmemi sağlayan bir şey gördüm. Oyungezer'i birlikte hayal ettiğimiz, geliştirdiğimiz eski arkadaşlarımızdan ikisi; Mehmet ve Yiğitcan, epeyce bir süredir oyun kültürü blogu olarak hayatını sürdüren Fareler Oyunda'yı (fareleroyunda.com) koskoca bir online dergiye dönüştürmüşler. Tabii ki sadece ikisi değil, yanlarında yine oyunlarla düşünen, oyunları konuşmayı seven, bir sürü şeyi oyunlaştırabilen (en azından öyle olduklarını tahmin ediyorum) başka isimler de var. İlk sayıları oldum olası sevmişimdir ama Fareler Oyunda'nın ikinci, üçüncü, sonra'ncı sayısına da bayılacağıma dair kuvvetli bir his var içimde. Ömrü uzun, heyecanı daim olsun, umarım fareler oyunun peşini hiç bırakmasın.

Ve evet, gerçekten de öyle Batu... Ellerine oyun bulaşmış insanlar bir şekilde onu üstüne başına bulaştırmayı, tüm hayatına yaymayı seviyor. Çünkü oynamadan yaşamak, fazla steril ve senin de bildiğin gibi, oyunun tadını almış biri için bu çok sıkıcı.

Posta İdaresi



Süslü püslü anlatımlardan, reklam ağzından hoşlanmayanların adresi



Bu ayki mektuplarda bahseden olmamış ama oyun dünyasında şubat ayının kuşkusuz en önemli olayı PlayStation 4'ün duyurusuydu. Uzun zamandır merak ettiğimiz birçok soru resmi ağızdan yanıt buldu, ancak düzenlenen etkinlik bazılarını tatmin etmedi. Sizin de bu konudaki görüşlerinizi gelecek ay bekliyoruz. Şimdi, bakalım bu ay neler düşmüş altmış beşinci Posta İdaresi'nin kutusuna.

✉ BÖYLE GELDİK, BÖYLE GİDERİZ!

Sıcaktır bazı sonbahar günleri,
Yağmur yağar hep geceleri...
Dediler, Eren var o dergide,
Biz de geldik divane - deli - gibi...

Mesajıma bir şiirle başlamak gerçekten güzel... Eren Abi, nasılsın? Orada havalar nasıl? Yeni oyunlar nasıl?

Hoş geldin Ali Kemal. Bu ay -beklediğimiz üzere- oyun yağdı, gelecek ay da durulacak gibi değil. *BioShock: Infinite*, *StarCraft II: HotS* gibi çok güzel oyunlar yanıbaşımızda.

Dergi birazcık pahalı mı ne? :) Şöyle 5-6-7 TL olsa...

Elini vicdanına koy ve bana bu derginin 7,90 etmeyeceğini söyle... Ben olsam gerekiyorsa bir öğünü atlar, onun yerine Oyungezer alırdım! (İnsanı aç bırakacak kadar da insafsız değiliz hani.) Şaka bir yana derginin bu haliyle bile kâr etmesi için iyi bir satış değerini yakalaması gerekiyor. Basılı yayınların durumu çok iç açıcı değil.

Ben daha yeni başladım (Ocak 2013). Poster falan veriyor musunuz?

Her ay poster yok ama ortalama iki ayda bir veriyoruz. DVD'miz hep var, bazen de promo kod gibi ek promosyonlarımız oluyor.

Buradan tüm OGZ ailesine selamlar, sana da Eren Abi. Yayınlarsan sevinirim.
Ali Kemal Aydın

Aradaki sorularını hem yer darlığından, hem de yanlış varsayımlarından ötürü kırpmam gerekti. Bu ay bunlarla idare edelim, hoşça kalalım Ali Kemal.

✉ 5 SENE SONRA OYUNGEZER'E YAZMAK...

Merhaba Oyungezer ailesi. Benim adım Çağlar, Ankara'dan yazıyorum. 2007 yılında çıkardığınız ilk sayıyı arkadaşım önüme attığında şöyle söylemişti: "Lan olm harika bi şey!" Bu tepkisini ciddiye alarak 2008 de çıkan ilk derginizi aldım :D Tam istediğim gibi bir dergi. Nasıl desem, esprili ama ciddi, okuyucusunu önemseyen bir çalışma anlayışının yanı sıra sadece oyun incelemekten çok "oyun"un tanımını ve ne ifade etmesi gerektiğini anlatmayı amaç edinmiş bir ekibe sahip. Başarılarınızın devamını diliyorum.

Övgüden sonra biraz da eleştiri yapmak isterim açıkçası :) Arada gözlemlediğim yazım hataları biraz moral bozucu olabiliyor, tam dikkatli bir şekilde konuya dalmışken yapılan ufak bir hata dikkatimi dağıtıyor. Kusursuz olmanızı istediğim içindir bu sitemim. Bazı sayılarınız da aceleyle çıkarılmış gibi sanki biraz daha az özen gösterilmiş olsa da, oturttuğunuz kalite çizgisinden asla çıkmıyorsunuz (bir ay gibi kısa bir sürede tonlarca işi bir araya getirmeye çalışmanızı da takdir ediyorum).

Tam tarihini unutmakla birlikte yaklaşık iki sene önce, ay sonlarında derginin grafik tashihine yardımcı olmaya başlamıştım. Her ay onlarca ufak tefek hatayı bulup düzeltiyoruz birlikte, ama gözden kaçanlar oluyor ne yazık ki. Çok büyük bir rezillik yapmadığımız sürece görmezden geliniz, önemli olanlarıysa (bir kereliğine) başımıza kakınız lütfen.

Şubat ayının DmC incelemesini zevkle okudum. Sadece bir cümle beni biraz düşündürdü: "Bildiğiniz gibi bu gözler 4 DMC oyunu gördü. İlkine hayran kalmıştık ama sonra beğeni ibremiz giderek düştü." Ben DMC 1'den sonra düşen beklentilerin DMC 3'te yeniden canlandığını düşünüyorum. Sizin yazdığınız cümlede "3. oyunun pek bir önemi yok" tarzı bir hava sezdim. Devil May Cry 1 ve 3, PS2 tarihinin en güzel oyunlarındandır ve serinin bu kadar popüler olmasının başlıca nedenlerindendir diye düşünüyorum. Nitekim 4. oyunla ilgili görüşlerinize katılıyorum. DMC serisi ile ilgili ayrıntılı düşüncelerinizi de Pixel'de ya da ayrı bir dosya konusu olarak okumak isterim :D

Bu yorumunu Volkan'a ilettim, şöyle dedi: *"DMC3, DMC1'den sonra en çok beğenilen ve en iyi oyundu. Ama sonuçta DMC1'den sonra daha iyisi gelmedi, haliyle beğenimiz düştü, dediğin gibi DMC3'te yukarı çıksa da DMC4'te yine aşağılara indi. Orada kastım DMC3'ü kötülemek değil, DMC1'ü yüceltmekti :) DMC3 sevenler kızmasın yani."*
Kızmayın Volkanıma!

Yazımı okuduğunuz için teşekkürler, umarım dergi olarak daha da iyi yerlere gelirsiniz. Dünyadaki tüm oyun yapımcılarının bu dergideki değerlendirmeleri ciddiye alması dileğiyle. Düşünsenize...
Ahmet Çağlar Kalkan

İngilizce yayın yapmadığın sürece maça 1-0 yenik başlıyorsun be Çağlar... Ama hayal kurmak serbest.

✉ MERHABA VE BÜTÜN O BALIKLAR İÇİN TEŞEKKÜRLER

Sözlerime Glados'dan bir alıntıyla başlamak istiyorum: "It's been a long time, how have you been?"

Ben de Chell'den bir alıntı yapayım: "..."

Gerçekten de uzun zamandır gerçek anlamda Oyungezer ile görüşemiyorum. Sitem ettiğimden değil, hatta kendi suçum bu biraz da. Yatılılık ortamında ne dergiyi düzgün alabildim, ne de foruma bakabildim. Sonra bir baktım üç yıl geçmiş ve ben bugün (10 Şubat) 18 yaşına girmişim.
18 yaş bana hep çok uzak gelmişti doğrusu. Ben OGZ'yi ziyaret edenleri görüp de gitmek isteyince heyecanla telefonda Sinan Abi'yle konuşup sonra gelemeyen, yaş sınırının üstünde oyunları oynayan bir çocuktum sonuçta, ne 18'i?

Küçük çocuklara söylenen bir söz vardır hani, "Sen artık abi/abla oldun" denir. O an için etkili olsa dahi bünye hazır değildir, çocuktur ve daha uzun süre öyle kalacaktır. Gün gelir, seni büyüdüğüne ikna etmek istercesine etrafın sana abi/abla diye seslenenlerle çevrilir. Tuhaf bir histir.

Benzer şekilde, "Kendinizi beş yıl sonra nerede görüyorsunuz?" şeklinde klasik bir soru vardır. Daha ertesi günün planını yapamayanlar için büyük sıkıntıdır. Yıllar sonrasını rahatlıkla hayal edebilen var mı ki aramızda? Ben Heisenberg gibi adamım, her yanım bir belirsizlik. Çocuklarım da çift yumurta ikizi olursa hiç şaşırmayacağım.



Kürşad Bostan, OGZ Online'da paylaştığım Super Hexagon rekorumu geçmeyi başaran tek okurumuz olarak tarihe adını altıgen harflerle yazdırıyor.

Her çocuk gibi hayalperesttim tabii. O zamanki postacı Mehmet Abi'ye, "Sayenizde bilgisayar mühendisi olup oyun yapma hayalim var" demek gibi bir hatada bulunmuştum. Herhalde o zamanki ben şimdiki eşit ağırlıkçı, Fransa'da okumak isteyen ve hatta mali durumdan korkmasa felsefe okumak isteyen bana ne derdi acaba?

Çocukluktan itibaren kişinin yatkınlıkları ve yönelimleri belli oluyor aslında. Daha sonrası taşıdığı kaygılara ve -çevresinin büyük etkisiyle- yaptığı tercihlere bakıyor. Benim bugüne dek hayalini kurup da tamamen terk ettiğim hiçbir şey olmadı. Bazılarının ben peşinden gittim, bazıları kendi gelip beni buldu. Ama önceliklerim hep değişti, değişiyor. O yüzden ne olursa olsun çok büyük konuşmamaya özen gösteriyorum (ve ne yazık ki toplum, kendinden emin bir tavırla kocaman laflar edenlerin sözlerini daha fazla ciddiye alıyor).

Sizin için de değişimlerle dolu bir süre oldu herhalde geçen zaman. WoW kapaklı sayınızdan bu güne değişen üç postacı, gelen oyungezerler, gidenler, evlenenler, forumda alpha üyeleri, yeni arayüzler, 180 gün banlananlar (benim bu)... Ama o kadar şeyden geriye güzel anlar kalıyor sadece. Hâlâ hatırladığım "ebnde uzaya giden geyikler", Borderlands'de metal işine giren ATLAS AŞ, oyunda sanatı arama çabaları, ve daha yazılacak onca şey. Başta sadece oyun incelemeleri için aldığım derginin Ekran Dışı bölümüydü animelerden bahsedip Cem Dinlenmiş'i tanıtan, ya da gerçek bir oyun tasarımcısından tavsiyeler verdirten, ya da Hrant Dink'ten veya Dark City'den bahseden, ve farkında olmadan ufkumu genişleten de buydu belki de.

Ufuk genişlemesi diyorum ve gerçekten aynı konuda kalarak yapılacak bir şey değil bu, ve bu yüzden ne kadar teşekkür etsem az konu ve kafa çeşitliliğinize.

Durağan fikirleri, özdeş kafaları gördün mü ufak ufak kaçacaksın.

Keşke oyun dünyası da bunun farkında olsaydı demeden de edemiyorum gerçi, bin çeşit Angry Birds, Sims ek paketi ve Call of Duty görünce. Gerçi o kadar da kötü değil sanırım, uzakta kaldığımdan ve sadece tanıdık isimler dikkatimi çektiğinden böyle görüyor da olabilirim.

Belli başlı isimlerin piyasayı devamlı silip süpürdüğü doğru. Oyun sektörü de satış rakamları üzerinden dönüyor zira. Yeni bir fikriniz olduğunda dahi önce kaç para edeceği hesap ediliyor.

"Son sayınızı alabilmek için üç gün öğle yemeği yemeyip eve kadar yürüdüm."

İşte bu noktada soru sormak yerinde olur diyordum ki fark ettim; derginin amacı ve içeriği soracağım oyun tercihlerine yönelik, o yüzden kişisel bir şey soracağım Eren Abi: Sence en büyük fark ne 2008'deki bir oyunla bugünün oyunu arasında? Gittikçe büyüyen her sektördeki profesyonelleşmeyi mi görüyoruz, yoksa yaratıcı bir yenilik arayışı mı?

Son beş yıl içindeki oyunların çehresine bakınca, görsel açıdan halen gelişim gösterebildiğini, doygunluğa ulaşmadığını görüyorum. Kullanılan poligon sayısı, kaplamaların çözünürlüğü, aydınlatma, fizik, parçacıklar vb. birleştiğinde ciddi fark var 2008 oyunlarıyla günümüzdekiler arasında. Tabii bu fark her oyunda (örn. *FIFA 08 - FIFA 13*) o kadar belli olmuyor.

PS3'ün tanıtımında (2005) plastik ördeklerle doldurulan bir küvet vardı, belki hatırlarsınız. PS4'ün tanıtımında (2013) bir kasabanın üzerine dökülen milyonlarca mavi küp gördük. PS4 oyunlarının videolarında ağzımızı açık bırakacak denli bir şey yoktu gerçi ama daha geliştiriciler de deneyimsiz. PS3 için ilk çıkan oyunlarla son çıkanları karşılaştırın (PS3'ün temel donanımının sabit kaldığını unutmayın), ne demek istediğimi anlayacaksınız.

Son beş yılda popüler oyun türleri bakımından ciddi bir değişiklik olmasa da, bağımsız oyunların ve free2play modelinin yükselişini gözden kaçırmak mümkün değildi. Oyun oynadığımız platformlar değişti; Facebook, telefon, tablet... Çoğu oyun, sosyal ağlarla arasında bir şekilde bir bağ kurmaya çalışır oldu.

Daha detaylı bir karşılaştırma yapılabilir tabii ama şimdilik aklıma gelenler bunlar.

Bunu da sorduğuma göre çok da söyleyeceğim kalmadı sanırım. Yıllardır aynı enerjiyle çalıştığınız için teşekkürler, forumlardaki herkese selamlar, ilkokullu halimle üzdüğüm herkese "kusura bakmayın", ve iyi günler.
Barış Kaştaş, nam-ı diğer Maralais

İyi günler Barış ve iyi ki doğdun.

✉ ESKİLER VS. YENİLER

Merhaba Eren Abi (aylardır uygun bir giriş bulmaya çabaladıktan sonra sonunda yine başladığım yere döndüm). Beni hatırladın mı? Hani eskiden sık sık mektup yollayan fakat bir türlü bulduğu girişi beğenmeyerek sonunda mektup yazmaya ara veren bir Tuncer vardı. İşte o Tuncer özeleştirilerini aştı ve bu mektubu sana yolladı (yolluyor, yollayacak). Nasılsın iyi misin? Fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum.

İyilik, Tuncer. Yakın zamanda başımıza gelen en büyük aksilik, ofis kedimiz Puri Puri'nin yerdeki iple oynayayım derken ayaklı elektrik sobasını devirip kırması. Eskiden kediler süt falan dökerdi... Neyse, en kötü günümüz böyle olsun.

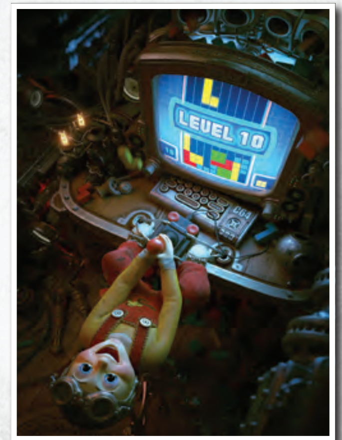
Geçenlerde bir konuda çok kararsız kaldım. PlayStation 2'me MGS3: Snake Eater mı almalıydım yoksa PC'me Far Cry 3 mü? Sonunda işin içinden çıkamayıp ikisini birden aldım. Ama ailem oyun almama pek müsaade etmediğinden bu durumu tekrarlamam artık mümkün değil (yine de geçen gün kendi biriktirdiğim paranın üstüne anneannemin verdiği karne parasını koyarak Baldur's Gate: Enchanced Edition almayı başardım :D) Artık kendimi bir karar vermek zorunda gibi hissediyorum.Yani ya yeni çıkan oyunları takip etmeliyim ya da eski harikalarla devam etmeliyim. Bu konuda senin görüşlerini alırsam bu karar vermemde çok etkili olacak.

Yeni çıkan oyunları takip etmeye çalışırsan daha çok zarar edeceğin malum. Her türlü yeni ürün için geçerli bu aslında. Pahalı olmaları bir yana, ödediğin ücretin karşılığını alamayabilirsin. Ben ömrüm boyunca sadece bir iki oyunu çıktığı gibi aldım ya da çıkmadan önce sipariş verdim. Oyunları biraz geriden takip etmiş oluyorsun ama bence değiyor. Maddi durumun çok iyi olmadığına göre sana da aynısını öneririm.

Bir diğer konu ise Oyungezer'i almakta zorlanmaya başlamam. Eskiden annemden parayı alıp Oyungezerimi okuyabiliyordum. Fakat annemler oyunlar ve oyun dergileriyle çok fazla zaman geçirdiğimi söyleyip Oyungezer almamı yasakladı (son sayınızı alabilmek için üç gün öğle yemeği yemeyip eve kadar yürüdüm, ama Oyungezer için her zaman).
Ali Kemal Aydın, duyuyor musun?

Bu durum ne zamana kadar devam edecek bilmiyorum. Mantıklı tekliflerle gönüllerini almaya çalışsam da yanaşmadılar. Gizlice alsam bile bu durumu eninde sonunda fark edecekler (Oyungezer koleksiyonum gittikçe kalınlaşıyor ve Oyungezer'i gizli saklı okuma gibi bir lüksüm yok). Şu mektubu yolluyorum ya üstümden büyük bir yük kalktı. Hadi kal sağlıcakla. POSTALARIN GÜCÜ ADINA E-REN :D
Tuncer Haydarlar

Aynı şeyi bundan on küsur yıl önce ben de yaşamıştım. Ders çalışmak yerine oyun dergisi okuduğum için (övünmek gibi olsun, tüm derslerim beş olmasına rağmen) azar işitiyordum. Onlar da kısmen haklı. Benim de bir çocuğum olsa bütün gününü laylaylomla geçirsin istemem. Bu durumda yapabileceğin iki şey var. Oyunların ve Oyungezer'in: 1) Tamamen laylaylom olmadığını göstermek, 2) Derslerini ve hayatını olumsuz yönde etkilemediğini ispatlamak. Sadece lafta kalırsa olmaz tabii. Sen koskoca Tuncer'sin (artık abi oldun), yaparsın bunu.





✉ KEMAL'İN OYUNCAĞI

Taa ilkokuldan beri başlık konusu sıkıntılıdır benim için, hep en güzelini ararım ama en güzel diye bulduklarım iki dakika sonra en berbat başlık haline gelir. O yüzden bu mektuba hiç düşünmeden aklıma ilk gelen başlığı attım, kurtuldum o dertten.

Efenim derdimi anlattığıma göre bir selam vereyim, hal hatır sorayım. Nasılsınız Eren Bey (Mert diyesim var sana, nerden çıktı bu hiçbir fikrim yok ama buradan sonra izninle Mert diyorum sana), yazı işleri müdürlüğü nasıl gidiyor. Ben de iyiyim. Aslında pek iyi değilim. Bir sürü derdim var, öyle anlatmakla bitecek gibi değiller ama başlayayım ben yine de ufaktan ufaktan.
Ben de iyiYİM. Sahi, ne zaman YİM oldum ben? Serpil ofiste yokken onun masasına kurulduğum doğru ama yerinde gözüm yok... Valla yok.

Çok çabuk büyüyoruz ya, önünü alamıyoruz, Lost'tan daha hızlı bozuyoruz. Daha dün ilkokuldaydık, sonra lise bitti, sonra üniversiteye başladık derken üniversite de bitti. Daha benim çocuk olup toza toprağa bulanasım, çocukça hareketler yapıp annemden azar yiyesim, okuldan kaçıp kantır oynayasım, takıldığım internet kafeye bir sürü borç takıp kaçasım vardı, hangi ara bu kadar büyüdük ya. Şükür bu saydıklarımın hepsini ve daha fazlasını yaptım ama yetmedi abi, hepsinden bir onar yıl daha yapsam olur.
Bu ay bir çocukluk aşkıdır gidiyor. Çocukluğu cehaletin gözbağı ve masumiyetin kırılganlığıyla özdeşleştirdiğim için yakınlık duyamıyorum ne yazık ki. Çocukken yaptıklarımız hatıralarda kalsın, bir an önce büyüsün, olgunlaşsın istiyorum.

Çocukluk hevesini alamamamda üniversite hayatımın çok iyi geçmemiş olmasının da etkisi var. Yarım dönem başka üniversitede okuyup bu yaşıma kadarki en büyük hatamı yapıp ailemin yaşadığı şehre yatay geçiş yapmamla başladı her şey. Aslında oyunlarla ve OGZ ile bu kadar haşır neşir olmam da aynı döneme denk gelir ki oyunlar konusunda memnun olduğum söylenemez. Oyun oynamayı seviyorum ama üniversitede bağımlılık haline geldi ve beni rahatsız eden de bu. Okuduğum bölümde saydığım ama bir türlü sevemediğim insanlar vardı. Sınıfta da toplam 8 erkeğiz, 6 tanesini de sevemeyince kendimi bilgisayara kaptırdım. Ama ne kaptırmak; okula git, gel, otur bilgisayara, yat, kalk, okul, kaç, bilgisayar, yat... Tamamı olmasa da 3 yılım bu şekilde geçti diyebilirim.

Şimdi de KPSS belasıyla uğraşıyor, günde yaklaşık 7 saat ders çalıştıktan sonra arta kalan zamanı bilgisayar başında geçiriyorum ve yine memnun değilim halimden. Fark ettim ki ben artık bıkmışım bilgisayardan fakat aynı zamanda bağımlı da olmuşum. Bahaneler de üretiyorum kendime bilgisayar oynamak için, başka ne yapabilirim ki çok fazla arkadaş olmayınca diyorum, sonra geçiyorum bilgisayara. Neyse efenim ben yandım başkaları yanmasın, üniversiteye seneye ya da daha sonraki senelerde başlayacak olanlar varsa kesinlikle aile yanında okumasınlar, Türkiye'nin en kötü şehrinde okumak bile, bu fikre katılmayanlarınız olacaktır mutlaka ama bence, aile yanında okumaktan katbekat iyidir.

Daha dertlerim bitmedi Mert Bey.
Mert kapıdan baktırır...

Asıl sıkıntı bir şey başaramama hissinde. 23 yaşındayım, üniversiteyi bitirdim, atanmayı bekleyen bir matematik öğretmeniyim... Ne bir beceri, ne bir yetenek, ne hobi, hiçbir şey yok. Standart bir insanım yani. Sokaktan geçen on kişiyi çevirsen biri öğretmenken, 536 kişiden sadece biri onu diğerlerinden farklı kılan bir yeteneğe ya da ne bileyim bir hobiye sahip. Böyle düşünmemde YouTube'un da etkisi var. Neresine baksam yetenek fışkıran insanlarla dolu; biri zıplıyor, öteki kaçıyor, öbürü insanları eğlendiriyor, diğeri benim hiç görmediğim dans figürlerini sergiliyor... E hal böyle olunca diyorum kendime sen ne yapıyorsun diye, sonra benimle benim aramda bir sessizlik... Oyun dergisine bir nevi oyunları yeren bir mesaj atınca da olmaz tabii ki ama ***(neden olmasın? -Eren)*** dikkatli okuyucu sitemin oyunlara değil kendime, aile yanında okumaya ve zevk almadan bağımlı olmaya olduğunu anlayacaktır.
"Fatih'in İstanbul'u fethettiği yaş sendromu" diyorum ben buna.

@oyungezer #oyungezer

Uykusuz'u , Popular Science dergimi ve Oyungezer'i aldım ya 2 gün rahatım **(Zafer, @ZephyrToker)**

Odamın her yerinden Mert'in oyungezer dergileri cıkıyor cıldırmak üzereyim ! **(Nur Kaymak, @NurKaymak)**

20 yıldır oynadığım Civilization oyununu ilk defa orijinal olarak aldığım gün *@girayozil @oyungezer* 'de Korsana Evet yazısını okumak. **(Ertunç Efeoğlu, @ertuncefeoglu)**

Alırım elime kahvemi, yaslanırım arkama, açarım dergimi aaaaannd offline... *@oyungezer* **(Ahmetcan Metin, @AhmtcnMetin)**

@pebblesinmymind Abla, o değil de dergiye posta attım yayınlayın bu ay :D **(Görkem Yiğit, @KnGrkM)**

Oyungezer dergisi bu ayki sayısında benimle bir röportaj yaptı. Yaptığım iş, ciddi bir şeymiş gibi cevaplamak istedim olmadı. Haberiniz ola! **(educatedear, @educatedear)**

Oyunlarla ilgisiz ANNEM, Oyungezer'de yazmaya başladığımdan beri tüm sayıları almış, benim sayfaları kıvırmış. :) pic.twitter.com/yYDhBhFY **(Berkan Cesur, @berkan_cesur)**

Az önce, Oyungezer'in verdiği güzel takvimin uygun bir köşesine bu seneki mottomu yazdım. Ara ara bakıp kendine gelmelik... **(Burak Eken, @Burak_Eken)**

@oyungezer 2 yıl önce attığım "Orada mısınız ?" Tweet'ime evet buradayız diye cevap vermişti. Hayatımda o kadar mutlu olmadım **(Arsan SalaryFar, @arsan_sa)**

Dünyada ne kadar erken yaşta büyük işler başarmış insan varsa kendimizi onlarla kıyaslamaya kalkıyor, haberleşme olanakları arttıkça da hep daha fazlasına rastlıyoruz. Halbuki herkesin kendine has bir yürüyüş hızı var ve kendini bu yüzden sıkıntıya sokmanın kimseye bir faydası yok. Hatta aksine, sürekli bir geç kalmışlık hissi duymana yol açabilir ve gelecekteki başarılarını içselleştirmene engel olabilir.

Bununla beraber, eğer gerçekleştirmek istediğin hiçbir hayalin, başarmak istediğin hiçbir şey yoksa oturup kendinle bir münakaşaya girmen, gerekiyorsa başkalarından yardım alman iyi olur. Madem ki bir öğretmen olacaksın, senin yerinde olsam (ki iletişim yeteneğim daha iyi olsa öğretmen olmayı çok isterdim) en iyisi olmaya çalışırdım.

Daha çok doluyum Mert ama yeter gari. Ben burada bırakmazsam sen birçok yerini kırpmak zorunda kalacaksın zaten. Neyse efenim kalın sağlıcakla, ben de gına gelen oyunlarıma döneyim.
Taha "Osmank" Karakaya



Bu da bir Gezenti sayılır: Okurlarımızdan Nedim Toker, elinde Oyungezer'i ve yanında Nürnberg'deki oyun fuarının maskotuyla.



Bak hâlâ oyun diyor... Hani dünyayı kurtaracaktık? Hani yıldızlar yanıp sönerken, hani bir yıldız kayar da insan, hani bir telaş duyar ya birden, işte öyle bir şey...

✉ HEI

Merhaba Eren, nasılsın? Dergiye uğradığımda hissettiklerim ve kısa bir süreliğine bile orada olmamın yaşattıkları hoş olsa da seni görememek beni biraz üzdü. En azından artık derginin yerini biliyorum ve ayda bir kez konuşma şansımız oluyor. Bu da bir şeydir. Rovaniemi hakkında sorduğun soruyaysa cevabım şöyle: Kışı tam anlamıyla yaşamış oldum. Kutup karanlığı ve ışıkları... Metal müzik dinlemek ayrı bir zevkti. İçimde kalan bir ukde de Gezenti için resim çektirmeyi unutmuş olmam. Versailles nasıldı?

Geçen ay yazmıştım zaten, gayet güzeldi. Havası soğuk olsa da insanlarının bir soğukluğunu görmedim.

1- Bir tanıdığımın Posta İdaresi'ne tepkisi: "Bu adam soruları sakin, ciddi ve kısa cevaplıyor."

Sakin bir hayat yaşıyorum, gayet ciddiyim.

2- Yakın bir gelecekte geçen oyunlarda, Deus Ex: HR ve Syndicate mesela, Çin'in etkisini görüyoruz. Şu andan itibaren Çin malı almak kaçınılmaz. Çin giderek gelişiyor ve ben Çince öğrenmek istemiyorum. Japonca'ya alışıklığımdan ve Çince'nin zorluğundan ötürü severek öğrenebileceğim bir dil olmayacak. Takip edebileceğim bir şeyleri yok.

Oyunların yüzde kaçında Almanlara, Ruslara, Kuzey Korelilere ya da Orta Doğulu teröristlere karşı savaştığımızı merak eder dururum. Çin'in oyunlardaki yeri de buna benziyor biraz. Ekonomik gücü ve nüfusu özellikle ABD'de korku yaratıyor. Açıkçası seninle aynı hisler içindeyim. Ne Çin'e ne de kültürüne bugüne dek yakınlık duyamadım.

3- Yeni çıkan animeler yeterince popülerleşemiyor gibi. Kitleleri peşinden sürükleyecek bir Death Note, Bleach ya da Naruto var mı ufukta?

Bahsettiğin yapımlar hep manga uyarlaması, birdenbire ortaya çıkmış değil. Çoğu anime bir başka yapımdan (manga, light novel, visual novel, vb.) uyarlanıyor zaten. Ama özellikle 2000'lerin ikinci yarısında bir patlama vardı, doğru. Ufukta ne var bilemiyorum ama son birkaç yıl içinde çok popüler olan Fate/Zero, Mahou Shoujo Madoka Magica, Steins;Gate gibi isimler geliyor aklıma. Dergiye yazmış mıydık şimdi hatırlayamadım ama bir VRMMORPG'yi (Virtual Reality Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) konu alan Sword Art Online da aynı şekilde.

4- Eğer bir oyun yapsaydım platform türünde olurdu. Elimden gelseydi de yapay zekâyı çok geliştirirdim. Sarışınlar üzerine alınmasın ama bazen yapay zekâ beni o kadar rahatsız ediyor ki sarışın oyunlar oynuyormuşum gibi hissediyorum. Güzel görünüyorlar, hoşlar ama aptallar. Hayat hikâyeleri farklı olabilir ama tepkileri sığca. Gidin bir NPC'nin yanına ve durduğunuz yerde zıplamaya başlayın. Size "Ne yapıyorsun, kafan mı iyi? Otur oturduğun yerde!" diye tepki vermeyecek. Düşman askerlerden birini öldürüp cesedini taşıdığınızda öbür askerler aldırış etmeyecek. Oyun yapımcıları daha varsa yoksa grafik üzerine konuşup dursun. Yapay zekâ üzerine konuşan birileri varsa da beni uyarın.

Tamamen gerçekçi olmasını beklemiyorum ama yapay zekânın deyim yerindeyse "ruhunun duymaması" hep canımı sıkmıştır. Davranışlarınıza kayıtsız kaldıkça ya da başından savmaya kalktıkça bir oyun, kendinizi içinde hissetmenizi sağlayan büyüsünü kaybediyor.

Şimdilik bu kadar. Kendinize iyi bakın.
Alp Pektaş
Biterken çalıyordu: Sara - Miehen Muotoinen Puku

Çalarken bitiyordu: Ofise gelirken aldığımız poğaçalar

✉ HL2'DEN DAHA GÜZEL OLAN HL2 MODU

The Stanley Parable sadece üç kelime. Bu kadar kısa bir oyuna bu kadar şey sığdırmak... Dokuz kelime.
Mehmet Usta

Hakikaten enfes bir mod *Stanley Parable*. Daha önce DVD'mizde de vermiştik, ama oynama imkânınız yoksa bile YouTube'dan bütün sonlarını gösteren oynanış videosunu mutlaka izlemenizi öneririm.

✉ FOREVER ALONE

Merhaba Oyungezer ailesi. Yaklaşık üç yıldır derginizi takip ediyorum. Posta formatınız genelde soru cevap üzerine dayalı ama izninizle ben bugün size kendi hayatımdan bahsetmek istiyorum. Velev ki kendini bende görenler olur. Yalnız değilmişim der, mutlu olur.

Ben Mersin'de üniversite 3, sınıf öğretmenliği okuyorum. Aslında oyunlara olan ilgimin daha çok küçükken normalde yemek yemeyen bir çocuk olmama rağmen Hugo izlerken ağzı açık üç tabak yemek devirmemden anlaşılmış olması lazımdı. Atari ile devam etti bu serüvenim, bilgisayar ile nirvanaya ulaştı. "Kocaman adam oldun hâlâ oyun peşindesin, hâlâ anime peşindesin" diyorlar hep. Hayatım boyunca hiç anlaşılamadım. Hep yalnız büyüdüm. Mahalleye bile çıkmazdım doğru düzgün, küçükken ekmek almak için sadece. Bilgisayarım vardı hep yanımda. Hayatım hep sıradandı; dostlar edinemedim, arkadaşlarım oldu gelip geçici. Aşık olamadım hiç. Ben de oyunlara sarıldım, animelere sarıldım, filmlere dizilere sarıldım. Nereden anlayacaklardı ki, anlayamazlardı. Yalnız olmamışlardı hiç. Dead Space ile uzayın derinliklerinde korkuyu tatmayı, Mass Effect ile dünyayı kurtarmayı, L.A. Noire ile adaleti sağlamayı, Mario ile prensesi kurtarmayı, Ezio ile suikastçı olmayı, PES'te ve Football Manager'da futbolun kralı olmayı, Total War serisiyle tarihi dokumayı, Middle Earth ile Orta Dünya'ya hükmetmeyi, Baka to Test'de Minami'yle aşık olmayı, Death Note'da Kira'yla dünyayı daha iyi bir yer haline getirmeyi, Deadman Wonderland'de kukla olmuş duygusunu iliklerine kadar hissetmeyi, belki Tsubasa'yla futbolu tekrar yaşamayı, Digimon'la dostluğu hissetmeyi, Big Bang Theory ile bilimin zirvesini, Dexter'la bir katilin ruh halini yaşamayı, Merlin'le İngiltere'ye hayran olmayı, Supernatural ile kardeş olmayı, bunları hep tek başına yaşamayı, yaşamadan yaşamış gibi hissetmeyi, kendini bu dünyadan soyutlayıp onlarla beraber olma duygusunun nasıl bir şey olduğunu anlayamazlar, anlayamadılar hiçbir zaman.

Umarım benim gibi yalnızlığın en dibini görmüş başkaları yoktur. Budur benim hayatımın özeti. Bunları birilerine anlatmak bile biraz olsun rahatlatıyor insanı. Hepinize mutlu ve uzun ömürler dilerim.
Sevgilerimle...
Ahmet Enes Ülgen

Oyunlar bir şekilde ya kendini ifade etmenin ya da kendinden kaçmanın bir yolu olarak görülür. Bense her zaman olduğu gibi işin içinde bir faydacılık aradığım için kendimi başkalarının yerine koyabilmek, hallerinden anlayabilmek adına bir fırsat olarak değerlendirmişimdir her bir anlatıyı. Asla yaşayamayacaklarımız bir yana, şans eseri yaşamadığımız o kadar olağan durum var ki... Oğlunu kaybeden bir baba, sevdiği adamdan şiddet gören bir kadın, bir kadının bedeninde dünyaya gelen bir erkek, tacize uğrayan bir çocuk... Onları bir parça da olsa anlayabilmek için, tüm bu anlatılar paha biçilemez.

İnsanın sosyal bir hayvan olduğu doğrudur, ama yalnızlığı bir lanet olarak görmezsen rahat edersin Enes. Senin gibi çok insan var, sırf o yüzden bile *yalnız değilsin*. Elini uzattığın sürece eninde sonunda tutan birileri olacaktır. Belki de daha yarı yolda, senin gibi bir başkasınınkine çarpacaktır.

Ve geldik mektupların sonuna. Ofiste acı tatlı, biraz hüzünlü bir hava hâkim. Kaçınılmaz olduğunu bilsem de ayrılıkları sevmiyorum. İşte o yüzden, bu sayfayı da hiç ayrılmamışız gibi bitiriyorum.
-Eren Okka

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr**. Sen de yaz, sen de bir şeyler söyle. Söyle sevda içinde türkümüzü, aç bembeyaz bir yelken, neden herkes güzel olmaz, yaşamak bu kadar güzelken?

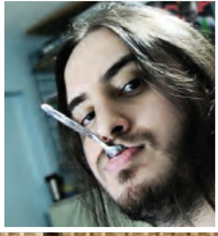
Gezenti — Serkan Karip



Askerde yazarlarımız varsa, okurlarımız da var elbet. Osmaniye'de nöbet mevzisinde Oyungezer okuyarak topraklarımızı Zerg istilasına karşı koruyan 349 KD Serkan, bu fotoğrafı bizlerle paylaşmayı kutsal bir görev bilmiş.

PIXEL

MOBİLİ SEVİN!



VOLKAN TURAN
twitter.com/volkan_turan

AYIN ÖNERİLERİ

Soilwork, Bring Me The Horizon, Foals, Kavinsky, Atoms for Peace, David Bowie ve Türk grubu Mauna Kea'nın en taze albümleri dinlenir.

Helloween+Gamma Ray, Mono, Mika konserlerine gidilir.

Tamam, kabul ediyorum, casual bir oyuncu değilim, işim oyun olunca çok da öyle olmama gerek kalmıyor, ama olduğum vakitlerde de bu durumdan hiç şikayetçi olmuyorum (kimisine anlamsız bir pişmanlık çökebiliyor çünkü). Gayet az zamanda güzel vakit geçirten oyunları takdir ediyor, destekliyorum. Bunu yapmamın bir nedeni de işin ucunun "retro oyunculuğa" dokunduğundan gerçekleşiyor. Bariz bir bağ olmasa da mobil oyunculuğun, beraberinde getirdiği casual oyunculuğun,günümüz retro oyunculuğa ve bağımsız geliştiricilere katkısı büyük.
Neden? Çünkü bugünün retrocularının sevdiği oyunlar da casual denilen sınıfa giriyordu. O zamanlar arcade diyorduk sadece. Kalite olarak en üst seviyede değillerdi. Ufak gruplar tarafından geliştiriliyorlardı. Bağımlılık yapacak sunumları vardı ve çok zamanınızı çalmıyorlardı. "Jeton canavarı" diye bir şey varsa, o günler yüzünden var. İşte mobil oyunlar o dönemi günümüze taşıdı diyebiliriz. Görsel olarak daha renkli olsa da basit oynanış-kısa ama tok keyif, özgünlük modeli bundan 25 yıl önce de vardı. Ev konsolları sayesinde o sektör dibi görse de durum artık değişiyor. Bağımsız yapımcılar arcade modelini kullanıyor, hap oyunlarla milyonlara ulaşıyor, eskilerin oyunlarını cilalayıp hortlatıyorlar veya konseptiyle yeni işlere girişiyorlar. Kimisi pixel-art kullanıyor, kimisi Unity3D ama model eski oyunculara hep tanıdık geliyor. Mobil öncesinde bu bayrak Flash oyunlara aitti, şimdiyse bu platformlara (kısa bir süre sonra da HTML5 oyunlarına geçecek). İki jeton parasına artık oyun sahibi oluyor, tuvalette dakikalarca oynayıp popoyu üşütecek kıvama gelmişsek, bunda çok önceden keşfedilmiş ve kullanılmış retro oyunculuğun katkısı büyük; o katkının meyvesi de çok daha geniş bir çerçeveyi besliyor ki daha da duracak gibi değil. Bugün Sony, PS4'te bile Gaikai ile bulut teknolojisi üzerinde PS1-2 oyunlarının desteğini vermeye devam edecekse bu yüzden edecek. O oyunların ruhu başka suretlerde, başka ellerde, başka meyveler verecek... Gazı aldım, atıyor muyuz bir Kick-Off?

BİR DEĞİL, İKİ DEĞİL, BİR BUÇUK!

Resident Evil 6'nın logosundaki sübliminal müstehcen zürafa figürünü bir kenara bırakırsak Resident Evil cephesinden başka haber yok sanmayın! Özellikle serinin sadık takipçilerini çok sevindirecek bir haber İspanya'dan geldi. Zamanında Resident Evil 2'nin yapımına başlayan Capcom, gidişatı beğenmeyerek sıfırdan projeye başlamaya karar verdikten sonra bırakılan projenin kaynak kodları açığa çıkmıştı. Bunları bir güzel değerlendiren becerikli fanatikler ise oyunu tamamlayıp Resident Evil 1.5'u çıkardıklarını duyurdu! Oyunun iso dosyasını küçük bir aramayla bulmanız mümkün, şimdilik yasal bir engel ile karşılaşmış gibi görünmüyorlar. –Berkan



ANDROIDLER DE EMÜLATÖR SAHİBİ OLDU

Apple Store'daki retro çılgınlığı sayesinde artık emülatörler olmasa bile neredeyse tüm retro oyunları bulabilirken maalesef işler Android'e gelince aynı değil. Ama üzülmeyin, artık sizlerin de başarılı bir emülatörü var! (Of ne fena ezdim) RetroArch adıyla yayınlanan emülatörde bir çok konsolu simüle edip oyunları da orjinallerinden neredeyse farksız oynayabilirsiniz. Google Play Store'dan ücretsiz olarak indirebileceğiniz uygulamanın desteklediği sistemleri gördüğünüzde ise eminim şaşıracaksınız. Otobüste telefonunuz ile oynarken beni hatırlamayı unutmayın sakın. –Berkan



SEGA BİLGİSAYARCI OLUYOR!

Sega geçtiğimiz günlerde donanım işine geri döndüğünü açıkladı! Durun, bu sizi hemen "Aa yeni bir konsol!" gibisinden sevindirmesin. Japon bilgisayar firması Enterbrain ile ortaklığını duyuran firma, Sega Notes PC adındaki bir seri ile laptoplarda PC gücünü yaşatma mottosu ile yola çıkıyor. Elbet firma yetkilileri köklerini de unutmamış, çıkardıkları her laptop için Sega, MegaDrive, Saturn ve Dreamcast temaları mevcut! Şu an için sadece Japonya'da sürdürülmesi için planlanan bu projenin uluslararası boyut kazanıp kazanmayacağı ise meçhul. Bakalım gelecek günlerde bizi Sega cephesinden neler bekliyor. –Berkan

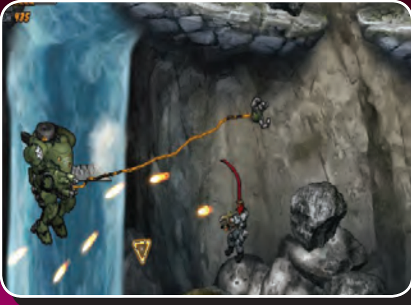


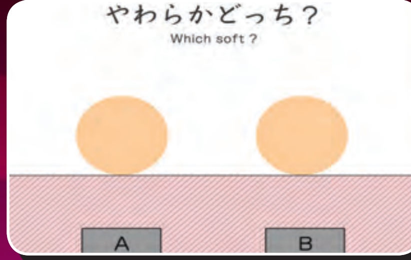


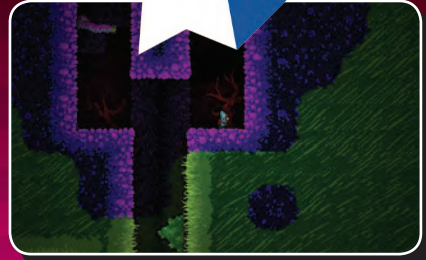
OYUN KOLEKSİYONU TUTKUSU: OVER 9000

Artık uçuk fiyatlara satılan az bulunur oyunların haberlerine alışsak da gün geçmiyor ki yeni bir koleksiyoner türlü gariplikler ile karşımıza çıkmasın. Adının anonim kalmasını isteyen *videogames.museum* nickli eBay kullanıcısı geçtiğimiz günlerde gelmiş geçmiş en iyi oyun koleksiyonlarından birini 575.000$'dan satışa sundu. Koleksiyon sadece oyunlarla da sınırlı değil, konsol, joystick, aksesuar, ne ararsanız var! Hayatının son iki ayını sırf bu ilan için ürünlerini fotoğraflama ve düzenlemeye harcadığını da belirten bu çılgın arkadaşımızın ilanına ise şu linkten göz atabilirsiniz; http://tinyurl.com/oyunmuzesi -Berkan

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR







INTRUSION 2

Bu oyunda herkes sağcı!

Contra, Metal Slug, Gunstar Heroes, Sunset Riders dedim, bakın aklınızda oyun nasıl da canlandı! İşte bu tip türüne köküne kadar bağlı oyunlar arasında Intrusion 2'yi de yazabilirsiniz. Ödülü bol bu bağımsız yapım artık Steam'de kendisini gösterir oldu. Para vermeden önce demek isteyenleri de pek güzel bir demo bekliyor. Bol silahlı, bol hoplamalı zıplamalı, yüksek donanımlı düşmanları derken türe olan açlığımız sona erdi cidden!

http://www.intrusion2.com

WHICH?

Hangisi doğru?

"Hangisi daha..." tarzı oyunlar TV kanallarında hala süre dursun, bu Japon oyunu bu sisteme yeni şeyler getiriyor. Sadece 2 daire ve renk kullanarak, 20 soruya en fazla ne kadar doğru cevap verebileceğinizi ölçüyor. Örneğin "hangisi daha ağır?" diye soru gelirse, şekilleri tutup yere bırakıyorsunuz, ona göre cevap veriyorsunuz. Hangisi yeni boyanmış diye sorarsa, mouse'u şöyle bir sürttürüyorsunuz, arkasında boya izi bırakan doğru... Bu tip kısa ama eğlenceli sorularla oyalanıp arkadaşlarıyla da kısa bir turnuva yapmak isteyenler deneyebilir.

http://bit.ly/YuuZzl

PRISM PANIC

Bu orman başka

İnternet tarayıcısı üzerinden ücretsiz oynanan platform oyunlarının tadı bir ayrı oluyor. Üç kişilik bir takımdan çıkan Prism Panic, işte bu keyfe sahip. Adult Swim'in sitesine koydukları oyunu, ferha bir ormanla karanlık bir evrenin kesişimden oluşuyor. Ekrandaki karanlık bölgeler karşınıza engeller çıkarırken geri kalan platformlar çıkış için anahtar bölge olarak tasarlanmış. Duvardan duvara iyi atlamalar, harika zamanlamalar, süper dash'ler derken harcadığınız zamana değer bir oyun oluyor Prism Panic. Ölseniz bile bölümün başından hızla başlamanız ve can sayısı olmaması da pek güzel.

http://bit.ly/X4xrRR

UNUTULMAZ SERİLER

DEMEK Kİ KRALLIK ÜÇE BÖLÜNECEK

KING OF FIGHTERS





Üstüste aldığım üç oyunun da bozuk çıkması ve rahmetli babamın duruma el atıp eve elinde bir King of Fighters 96 CD'siyle dönmesinin ardından hayatımda bir daha hiçbir şey eskisi gibi olmadı. İnanın bu olay gerçekleşmese şu an hala sadece Mustafa Sandal dinliyor, İngilizcem bu kadar gelişmemiş ve "konulu" oyunlara da ilgi duymuyor olabilirdim. Yani benim için KoF = Story Of My Life

Street Fighter'la beyni yanan bir nesilin üyesi olarak beni KoF'a karşı yataklara düşecek kadar kara sevdaya iten (bkz. Mübalağa sanatı) dönemin gökten yağan iki boyutlu dövüş oyunlarından ayıran özellikleri oldu: 3 e 3 takım oyununa yönelmesi (ve bu yüzden bir jetonla en az üç raunt oynayabilmeniz), şu an sayısı 100'e yaklaşan karakterlerinin her birinin tek tek kendi öykülerine, aşklarına, amaçlarına hatta oyunlarına sahip olması, klasik jazz'dan tutun hard rock'a kadar her tarz müzikle kulak pası silmesi, rakiplerine oranla oldukça kolay öğrenilebilen yapısı ve bence en önemlisi de en detaylı öykülere sahip olması. İki boyutlu bir dövüş oyununda en uzun oyun sonu videoları rekoru hala KoF 97'ye aittir mesela.

Tabi bu saydığım özellikler KoF'u çok uzun yılllar boyunca Asya'nın bir numarası yaptı ki bu da serinin anime kültürüne olan aşırı yakınlığından kaynaklanıyor zaten. Zira diğer dövüş oyunlarında millet maça karate kıyafetiyle çıkarken KoF'ta kot ve şapka giymiş bir Terry, bacaklarının arasına kemer bağlamış bir Iori görmek gayet olası bir durumdur. Fatal Fury Special'daki Terry'le Ryo arasındaki Dream Match özelliğinden gaza gelinerek üretilen seri, 94'de başladığı yolculuğu boyunca SNK'nın atari salonlarını domine ettiği yıllarında bir numaralı markası haline geldi ki 2000'e kadar serinin fanatikleri öyle ya da böyle daima bekledikleri kaliteye ulaştılar. Lakin teknolojiye yenik düşüp atari salonları emülatörlere yenilince SNK'da yenilmiş sayıldı ve bu olayın ardından Eolith gibi firmaların elinde maymun olan seri ikinci ligde buldu kendini. Lakin Playmore insanlık tarihinin en rezil oyunlarından biri olan KoF XII'nin ardından nasıl 13 gibi bir oyun yapabildi bu da ayrı bir araştırma konusudur.

0 değil de KoF'un bir gün eski şaşalı günlerine dönebileceği hayali bile gözlerimi dolduruyor ciddi ciddi (bkz. Askerlik psikolojisi). **-Emre Sümer**



ŞEFİN TAVSİYELERİ

- -King of Fighters 98 Ultimate Match
- -King of Fighters 2000
- -King of Fighters XI
- -King of Fighters 96 Arranged Soundtracks (Dinlemeyen uğramasın bu köşeye)

PUNISHER

PİKNİK YAPARKEN ADALET SAVAŞÇISI OLMAK DA MÜMKÜN

Şu Marvel karakterleri arasında en sinemalık yüzü olan kimdir deseniz şüphesiz Punisher derim. Bir kere kendisi en somutlaşabilir halk kahramanı tadında, kötünün düşmanı iyinin sevdiceği, ailesini çok seviyor, ki zaten her şeyin başlangıcı onların öldürülmesinde saklı, doğa üstü güçleri yok, adalet peşinde, ama kendi yöntemleriy le. Tam güven verici figür anlayacağınız. Kaldı ki şu an Dexter diye kuduran millet hikayelerinin ne kadar kesiştiğini bilse şaşırır kalır sanırım.

Gelelim bu şeytanlı metal müzik grubu logosu gibisinden kurukafalı tişört giyen cengâverimizin hikâyesine. Arcade versiyonundan tutun, 2005 yapımı yeni jeneras yona, eski-yeni tüm çizgi romanlarından filmine kadar tüm Punisher eserlerinde Frank Castle'ın ailesinin mafya ve bilimum kötü adamlar tarafından öldürülmesine yer verilir. Bu kimi zaman sade bir piknik esnasında kazara gerçekleşirken kimi zamansa cinayete tanıklık sebebiyle olur. Ama her koşulda ölen ölür, kalan sağ da Punisher olur.

O gün sadece ailesinin değil, Frank Castle'ın da ölüm günüdür aslında. Öfkeyle dolan Frank tüm dünyayı, tüm günlük hayatını ve geri kalan hayallerini arkasında bırakır. Bundan sonra tek görevi dünyaya bu kötülüğü getirenler ile bireysel adalet savaşıdır.

Rüşvetçi polislerden tutun Rus, Kolombiya, Meksika mafyalarına kadar geniş bir yelpazede adalet sağlamak isteyen Frank, motorcu çeteleri bile elden geçirmeyi unutmaz. Peşindeki CIA, FBI ve SHIELD onu dünyanın en önemli ve yakalanması gereken suçlularından biri olarak tanımlasa da işin SHIELD kısmı biraz karışık.

Bu yazıya ilham veren arcade versiyonunda yanımıza co-op olarak Nick Fury'i de almak mümkün. Anlayacağınız onu yakaladıktan sonra hapse atmayıp kullanmayı başarır SHIELD. Ama ne yazık ki bu oyunun kendi hikaye yorumlaması gibi gözüküyor ve diğer Punisher eserlerinde değişiklik gösterebilir.
Bu arada dur bir dakika ya SHIELD elemanı olan Nick Fury kel ve zenci değil miydi dediğinizi duyarsam da ağzınıza Samuel Jackson! sesi çıkacak şekilde vururum. Marvel'ın orijinal serisindeki Nick Fury tam da bu oyundaki gibiydi aslında. Sarışın ve kaslı. Hah, göz konusu aynı gerçi, korsan kaptan gibi takılıyor yine, haklısınız **-Berkan**



KİMLİK

Doğum Tarihi & Yaşı: 50'lerinde diyorlar
Yapımcı Firma: Marvel Comics
Mesleği: Kızmak, atar yapmak, kötü adam dövmek
Favori Platformları: Alayı desek yerinde olur



PSN & XBLA

PSN

XBLA



ALIEN BREED

ESKİ ÇAMLAR DAHA GÜZEL ÇAM OLURSA

Vallahi güzel oyun ile eskiye hasretliği gidermek kadar tatlı bir şey yok. PSN sağolsun çok da yalnız bırakmıyor bu hisler arasında bizi. Alien Breed 'in 1991 yapımı orijinal hali biraz törpülenerek PlayStation için entegre edilmiş. Ama özellikle re-make demedim bakın, oyun retroluğunu o kadar güzel koruyarak PS3 haline büründürülmüş ki, ne gözlerinizi yakıyor ne de yeni bir oyun imajı veriyor. Tabii ben kökten retrocuyum, gelemem böyle şeylere derseniz de seçim sizin, 16 bitlik grafiklere menüden geçiş yapmak mümkün. Vita ve PS3 cross-platform bir şekilde co-opluk da sağlanabiliyor,oyundan alınan zevk 9000'i geçiyor. Her şey dozunda korunmuş ve yenilikler de bir güzel oturtulmuş anlayacağınız. Eğer Alien Breed için hiçbir fikriniz yoksa ve Hotline Miami'nin kendi başına, esinsiz bir oyun olduğunu düşünüyorsanız (Her ne kadar şahane de olsa) bu oyunu bir oynayıp da tekrardan düşünün derim. İster ilk defa oynayacaklar ister de geçmişi yâd edecekler için çok güzel olmuş bu PSN atraksiyonu, oynayınız.
-Berkan

Platform: Tüm platformlar**Çıkış Tarihi:** 12 Şubat
Fiyat: 9.99$
Yapımcı: Team17
Oyuncu Sayısı: 1-2 Oyuncu



SERIOUS SAM DOUBLE D XXL

SAM OLMAK CİDDİ BİR İŞTİR AMA DEĞİLDİR

Dünyanın en absürd ve gayri-ciddi (en sevdiğimden) tanıtım videolarından biriyle birlikte XBLA, Serious Sam Double D XXL ile tanıştı. Hali hazırda Serious Sam'i meşhur FPS türündeki oyunları ile bilsek de Mommy's Best Games firması seriyi platforma taşıyıp, eğlence anlayışımızı değiştirecek manyaklıkları da beraberinde getirmişti. (O kafası kopuk intihar süvarilerini hala rüyalarımda görüyorum :<) Şimdi işler daha da sarpa sardı. Daha da saçma daha da şahane yenilikleri beraberinde getiren XXL versiyonunun eğlenceyi katlayacağı kesin. Gelişmiş gun stacker sistemi ile artık daha da rahat bir şekilde silahlarınızı birleştirebiliyorsunuz mesela. Kürekli bıçak taşıyan, neşterli pompalı tüfek isterseniz o da var yani, düşünün! 30 yeni silahın yanında, co-op desteği, yeni düşmanlar, arena derken benim ağzım tekrar sulandı bile. Yazıyı erkenden bitirip de oyuna geri döneceğim, saygılar efenim.
-Berkan

Platform: PC, XBOX, PS3
Çıkış Tarihi: 20 Şubat
Fiyat: 800 MP
Yapımcı: Mommy's Best Games
Oyuncu Sayısı: 1-2

DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

Sinan: Şimdi bir tane adam var. Bu adam aslında eskiden çok meşhur olan bir kahramanın torununun torununun torununun torunu. İşte o bilmem kaçıncı dedesinin hatıraları bu adamın genlerinde saklı. O yüzden bu büyük örgüt var ya, bu adamı kaçırmak istiyorlar ki dedesinin yaptıklarını öğrensinler. Biz de o olayları oynicaz oyunda, dedesini işte. Sonra çağlar boyu hep adamın soyu bu örgütle…
Tuğbek: Yav dur bi yav dur, kafam şişti. Örgüt kim, dede kim, adamı kaçırdılar da biz niye dedeyi oynuyoz aaa…
Sinan: İşte olay da o! Oyun hem eski hem yeni…
Tuğbek: Ya Sinan olmaz ki böyle oyun?
Sinan: Niye be, süper oyun.
Tuğbek: Olum ortaokul bitmeden yapıcaz bu oyunu, on sene oyun yapamam, basit bişi olsun.
Sinan: Acelen ne be?
Tuğbek: Zengin olalım ki lise okumak zorunda kalmayalım, ÖYS'si falan var daha bunun yırtalım işte.
Sinan: Eeee var mı senin öyle fikrin?
Tuğbek: Var, süper hem de. Böyle kuşlar var, bunlar çok pis kuşlar ama küfürbaz falan, bunlar ineklere gıcık olmuş, inekler hep tepelerine pisliyor diye. Biz oyunda bu kuşları alıp alıp ineklerin kafasına atıyoruz.
Sinan: Muhahahalalüüü bu ne lan, nası oyun bu?
Tuğbek: Niye gülüyon beğenemedin mi?
Sinan: Saçmaymış be. Şu her şey küp küp, çekiçle kırıyoz oyunu vardı anlattığım hani, ne istesen inşa edebiliyosun, onu mu yapsak?
Tuğbek: Sıkıcı o da be. Peki şu nasıl? Düşün ki Commandos oynuyorsun öyle ateş etmeli oyun ama oyunu tepeden değil direkt askerin gözünden görüyosun.
Sinan: Nası yani?
Tuğbek: Ya düşün işte Test Drive gibi. Onda nasıl içerden görüyoruz, bunu da öyle askerin içinden görcen.
Sinan: .....
Tuğbek: ....
Sinan: Boşver Tuğbek yaa bizden güzel oyun fikri çıkmaz. Gel biz Wizard of Wor yapalım ama büyücü değil kovboy olsun en güzeli.
Tuğbek: Bence de valla... Saçma sapan fikirler bulacağımıza.

CM 01-02

WE ARE UNITED! -MERT YİĞİT DOĞRU

Championship
MANAGER
SEASON 01/02

90'ların sonu, 2000'lerin başındaki futbol kadar, o zamanlar oynadığımız futbol oyunları da efsaneydi. FIFA 99 gibi bir futbol oyunu daha var mı yeryüzünde (Volkan'a çok söyledim ama izin vermedi FIFA 99'a)? Ya da asıl konumuz olan, şu sıralar hayatına Football Manager ismiyle devam eden ünlü Championship Manager serisi... Ve bu serinin en stabil, en hatasız oyunu olan CM 01-02'si?

Serinin bir önceki oyunu olan CM 00-01'de Roma'yla Roma'yı yakmış, uzunca süren kariyerim boyunca yanlış hatırlamıyorsam bir kez Şampiyonlar Ligi'ni kaldırmıştım. Ancak yeni oyun gelince, futbol aşkımı alevlendiren en büyük etmenlerden biri olan Premier League'de yoluma devam etmeye karar verdim ve tuttum Old Trafford'un yolunu. Barthez'li, Verón'lu, Beckham'lı, Giggs'li, Solskjær'li United kadrosunda pek bir değişiklik yapmama gerek yoktu... Mu acaba? Üç sezonun ardından bu isimlerden neredeyse hiç biri kalmamış, hayvani derecede yıldız bir kadro kurmuştum. Buffon'lar, Ronaldinho'lar, Davids'ler, Anelka'lar havada uçuşuyordu. Roma'dan öğrencim Walter Samuel'i almıştım, ki o zamanlar o oyunun en iyi defans oyuncularından biriydi. Henry'nin peşinden çok koşmuştum ama bir türlü alamamıştım doğal olarak. O zamanlar Fenerbahçe'nin Hakan Şükür'ü alması gibi bir şey olurdu takdir edersiniz ki, olmadı o nedenle.

"MENAJER" Mİ "MENEJER" Mİ?

Premier League'in Los Galacticos'unu yapmışım, keyif bende. Her sene haftalar öncesinden şampiyonluğumu ilan ediyorum, orada sıkıntım yok. FA Cup falan da bende genelde. Ama bir önceki takımım Roma'da, şimdikine göre son derece mütevazi olan kadromla aldığım Şampiyonlar Ligi kupasını bir türlü alamıyorum. Ve alamadım biliyor musunuz? 5-6 sezon oynadım ve çeyrek finalde, yarı finalde, orada burada elendim ve bu kupayı bir türlü alamadım. Real geldi yendi, Dortmund geldi yendi, o geldi yendi, bu geldi yendi... Sonra da zaten bilgisayarımı değiştirdim ve yedeklediğim oyunumu kaybettim gitti. Şu anda bile bu oyunu açıp en azından kadromu görmek isterim ara sıra, içimde uktedir.

Bir de bu oyunu şimdi oynayıp "O ne yeaa, 3 saatte bi sezon bitiyo böyle menajerlik oyunu mu olur kardeşim." diyenler var ya... Siz onu bir de Celeron 333MHz işlemcili, 32MB bellekli bir bilgisayarda deneyin bakalım kaç günde bitirebiliyorsunuz o sezonu? O "Continue" tuşuna basmak, makineyi render'a bırakmak gibiydi be, hey yavrum hey. Tabi sevimli hayaletin bana en büyük kazığı olan ilk bilgisayarımın da etkisi vardı bunda. CM'yi bile doğru düzgün çalıştırmayan bilgisayar sattı adamlar bize, biz de güle oynaya aldık getirdik cahillikten. Bilgisayarcılardan yediğim kazıklar sonrası donanıma merak sardığımı sizlere anlatmış mıydım?

ANILAAR...

Bu oyunun en güzel özelliği, takımların profillerinde arka planda beliren resimlerdi. Aslında cümleye yanlış girdim, doğrusu şöyle olacak "CM 00-01'in en güzel özelliği, takımların profillerinde arka planda beliren resimlerdi". O oyunda, atıyorum Galatasaray'ın profiline geldiğinizde arka planda Ali Sami Yen olurdu mesela. Dortmund'un profilinde şimdinin saçma sapan sponsorluklar nedeniyle

CM 01-02 Hinlikleri

Aslında o kadar da çok hatırlamıyorum ama aklımda, bu oyunda yapabileceğiniz bir iki hinlik var. Neler mi?

-Menajer ekleyerek oyuncu transferi yapma: Tam Türk işi hinliği. İstediğiniz bir takıma, aynı oyun içinde bir menajer ekleyin ve 35M'lik adamı 1K'ya alın! Tabi adam da kontratı kabul ederse.

-Aylık gelmiş adama kontrat önererek kalmasını sağlamak: Bir oyuncu almak istiyorsunuz, ama önüne dünyaları serseniz de kontratınızı kabul etmiyor. O zaman "Month to Month" seçeneğini devreye sokacaksınız. Geldiği anda yıllık kontrat önereceksiniz ve büyük ihtimalle de kabul edecek (hehe, Buffon'u nasıl aldım sandınız?).

-Yenildiğiniz maçlarda türlü çirkeflikler yaparak ve oyunu kaydetmeden çıkmak: İşte bunu, oyuna ilk başladığım zamanlarda yapardım. Sonradan ne kadar saçma olduğunu anlıyorsunuz tabi ama iş işten geçmiş oluyor (ohaa... Yoksa Roma'da aldığım o Şampiyonlar Ligi kupası... Yok canım, ı-ıh. Yapmamışımdır öyle şey.)

-Editör'den girerek, takımın ve oyuncuların özellikleriyle dilediğince oynamak: Fazla söze gerek var mı? Ama oyun, oyuncularun özelliklerini baştan sona tepeye çekmemize izin vermiyordu, kıl oluyorduk.

8
Pause Match
DC United Tactics
Arsenal Tactics
Commentary Speed

DC United 0 | Arsenal 0

Match Overview | Match Stats | Action Zones | Match Report

		Pas	Cmp	Key	Tck	Won	Key	Hea	Won	Key	Ast	Sho	On	Con	
1	David Seaman	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	91	6
6	Tony Adams (c)	7	5	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	82	6
3	Ashley Cole	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	85	6
22	Oleg Luzhny	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	82	6
23	Sol Campbell	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	86	6
4	Patrick Vieira	4	4	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	87	6
8	Fredrik Ljungberg	6	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	84	6
15	Ray Parlour	6	5	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	85	7
25	Nwankwo Kanu	3	3	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	82	6
10	Dennis Bergkamp	5	4	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	85	6
7	Robert Pires	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	80	6
24	Richard Wright														
12	Lauren														
18	Gilles Grimandi														
19	Jun-ichi Inamoto														
5	Martin Keown														
16	Giovanni Van Bronckh														
9	Francis Jeffers														
19															
20															

DC United Stats | Player Ratings | Latest Scores | Arsenal Stats

Continue Game | Yigit Dogru | Competitions | Nations & Clubs | Find | Game Options

Profile | Injuries & Bans | Contract | Transfer | History

Born 20.8.82 (Age 18). Dutch.

Acceleration	16	Flair	15	Set Pieces	9
Aggression	7	Handling	1	Stamina	16
Agility	12	Heading	9	Strength	11
Anticipation	13	Influence	3	Tackling	8
Balance	13	Jumping	5	Teamwork	8
Bravery	16	Long Shots	12	Technique	18
Creativity	12	Marking	8	Work Rate	11
Crossing	11	Off The Ball	11	Preferred Foot	Left Only
Decisions	9	Pace	14	Form	-
Determination	18	Passing	11	Morale	Ok
Dribbling	13	Positioning	10	Condition	81%
Finishing	15	Reflexes	3	On loan from Ajax	

Apps | Gls | Asts | MoM | Pass | Tck | Drb | Sh Tar | Av R

Non Competitive
League
Cup
Continental
International
Senior Club

Alınabilecek Oyuncular

Yazıda da bahsettim, ben yıldızların peşindeydim! O nedenle yetenekli oyuncu/potansiyel peşinde koşma konusunda epeyce cahilim. Ancak oradan buradan ismini duyduğum ve kimisini de aldığım oyuncular vardı elbette. Onlar da bir elin parmaklarını zar zor geçtiler zaten (gerçi kendime haksızlık da etmeyeyim, hatırlamadıklarım da vardır arada).

-Wael Reyad
-Youssouf Hersi
-Pablo Aimar
-Rafael van der Vaart
-Kennedy Bakırcıoğlu
-Maxim Tsigalko
-Kim Kallström

Ve belki de en önemlisi, bedavaya alabileceğiniz Taribo West! İmzalama parasını biraz yüksek tutun ama, elden kaçabiliyor sonra.

Başlarken...

İlk olarak, yapmanız gereken bir iki ayar var. Oyunu kurup açtığınızda, karşınıza "Yeterli bellek yok kardeşim, hadi başka kapıya." uyarısı alabilirsiniz. Neyse ki çözümü çok kolay. Bu hatayı aldığınıza göre, büyük ihtimalle daha önce sanal bellekle uğraşmadınız. O nedenle iyi dinleyin.

Oyunu çalıştırabilmek için, Windows'un sanal bellek ayarlarına girin (Başlat/Bilgisayarım/Özellikler/Gelişmiş Sistem Ayarları/Performans/ Ayarlar/Gelişmiş/Sanal Bellek/Değiştir) ve minimum 1024MB'a ayarlayın. Bunun için de, geldiğiniz sayfadaki "Tüm sürücülerde disk belleği..." seçeneğinin yanındaki işareti kaldırın ve aşağıdaki "Özel Boyut"a tıklayın. Sonrasında da değerleri girin. Belleğinizin miktarına göre özel ayar da çekebilirsiniz pek tabi.

Bir de, oyuna başlarken database'i "Maximum"a çekmeyi unutmayın.

şimdinin Signal Iduna Park'ı olan Westfalen'i, United'ın profilinde hayaller tiyatrosu Old Trafford'u görürdük...

Hepsinde olmasa da pek çok oyuncu sayfasında da arka planı o oyuncu süslerdi. Herhangi bir maçta çekilmiş bir pozisyondan görüntüler. Bu mükemmel özellik, CM 01-02'den itibaren azalarak bitmeye başladı. Ancak bu bizi durdurmadı elbette! Basit bir kopyala/yapıştır işlemiyle bu özellik CM 01-02'ye de kazandırılabiliyordu ve biz de durur muyuz, kazandırdık tabi abimle.

Bu oyunda grafiksel maç motoru falan da yoktu. Biz o zamanlar maçları, radyodan dinler gibi ekrandan okuyorduk (metin tabanlı menajerlik oyunu, MTM (oha oyun türü buldum olm!)). Şimdiki gençler maşallah FullHD maç yayını alıyorlar menajerlik oyunlarından, heyhat! Grafiksel açıdan da öyle yumuşak, yuvarlak hatlı ışıl ışıl grafiklere sahip değildi CM 01-02. Ama yıllarımızı çaldı işte bir şekilde, o derece eğlenceliydi. Sadece televizyonda görebildiğimiz koca koca takımları, kariyerinin zirvesindeki efsane oyuncuları yönetiyorduk. Var mıydı ötesi...

ALTYAPIYA YÖNELELİM

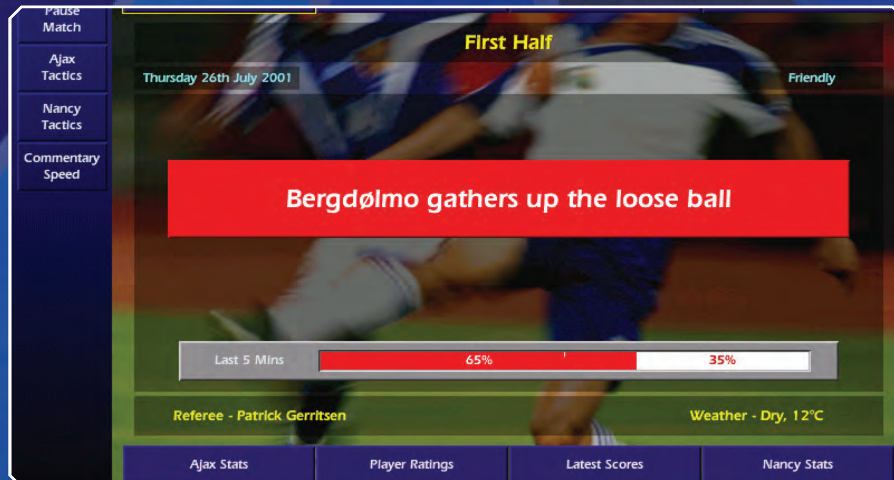
İşte bu oyunda hiçbir zaman başaramadığım, daha doğrusu pek de ilgimi çekmeyen bir şeydi bu. Yukarıda bahsettiğim kadromdan da anlamışsınızdır, başarılarla gelen paraları yıldız oyunculara gömmeyi seviyordum ben. Ama abim takımı sırtlayacak bir iki yıldız oyuncu alır, 3-4 sene sonra kadronun %80'ini bir şekilde altyapıdan çıkmış oyunculardan kurardı (tabi ona göre genç oyuncu transfer ederek). Ve bu oyuncular manyak derecede iyi olurlardı hep. 5 sene falan oynatınca da 40M gibi fiyatlara kitlerdi birilerine. Öyle bir takım olurdu ki o, kulübün kasası daha fazla para kabul etmeyecek duruma gelir; takım da bol alternatifli, bol yıldızlı ve genç bir kadroya sahip olurdu. O zaman buradan çıkardığımız ders ne sevgili oyungezerler? Oyun, doğru hamleler attıktan sonra bu ikisini de yapmamıza izin veriyordu. Ama paraları yıldız oyunculara basmak biraz daha düşük başarı getiriyor olmalı ki, abimin 10 senede aldığı 5 Şampiyonlar Ligi kupasına karşılık ben... (Bence ben de beceriksiz olabilirim ama Roma'da aldım yaa).

Bu oyunu sadece abim değil, yakın bir zamana kadar babam da oynardı. Ve leblebi gibi sezon geçtiğinden, 2060'ları falan gördüğümüz oldu. İşte oyunun patladığı anlar da burada başlıyor oyungezerler. Patlamak derken, komik ve zararsız hatalardan bahsediyorum. Özellikle iki konuda ağır çuvallıyordu oyun. Birincisi şu: Babam her zaman Galatasaray'la başlar oyuna. Sene 2050'lere falan gelince tabloyu açıklayayım size: UEFA Kupası'nı Şanlıurfaspor kaldırır, Şampiyonlar Ligi finali Konya Şekerspor'la Adana Demir arasında oynanır... Süper Kupa finalinde Çaykur Rize ile Mersin İdman Yurdu'nu görürseniz şaşırmazsınız. Avrupa kupalarını birer birer işgal etmiş, şu anda Amatör ligde bile sonuncu olan Türk takımları görürsünüz kısacası. İkincisi de, oyunun hakem isimlerinde yaptığı saçmalamalardı. Belli bir yılı geçtikten sonra Erhan Weber, Brad Alioğlu, Ali McTyler, Felipe Öztürk gibi hakem isimleri görebilirdiniz. İsimleri salladım tabi ki, ama bunlardan daha komik "Abi bu ne yaa?" tepkisi verebileceğiniz hakem isimleri vardı oyunda (bu iki hata da, oynanan liglere göre değişiyordur tabi).

PEKİ NEDEN?

"Bu oyunu efsane yapan şey nedir?" sorusunun cevabını düşünüyorum... Bana kalırsa CM 01-02'nin, serinin yeni nesle geçmeden önceki son oyunu olması bunun nedeni. Hani Windows XP'den Windows Vista'ya geçen pek çok kişi "Bu ne be?" diyerek hızla XP'ye geri döndü ya, aynı hesap. Bir de, CM 01-02'den sonra çıkan oyun çok dengesiz ve hatalı bir oyundu yanlış hatırlamıyorsam (CM 4). Serinin her yeni oyunla birlikte iyice abartıp, eğlenceli bir oyundan ziyade menajerlik eğitimi simülasyonuna dönmesi de bir diğer etmen. Gerçi FM 2013'le gelen yeni basitleştirilmiş mod bu konuda oyuncuların gazını aldı biraz; ama CM 01-02'deki yaşanmışlıklar, hatıralar varken...

Oyunu indirmek için ***bit.ly/qxpDL*** adresini ziyaret edin *(277MB)*. Bunun yanı sıra kullanıcılar tarafından yapılan kadro güncellemelerine ve yayınlanan veritabanlarına da ***champman0102.co.uk*** sistesinden ulaşabilirsiniz.



> **Tür:** Spor/Simülasyon (MTM) > **Yapım:** Sports Interactive > **Dağıtım:** Eidos (bir zamanlar...) > **Sistem:** -
> **Dijital İndirme:** Bedava, bit.ly/qxpDL> **Yaş Sınırı:** Yok > **Dahası İçin:** http://www.champman0102.co.uk

SON KARAR

GRAFİK 

SES VE MÜZİK 

HİKAYE / ATMOSFER 

EĞLENCE 

İsteyen güncel kadro indirir oynar, isteyen geçmişi yad eder. Ben geçmişi seçiyorum.

8.0

Ne Kadar Oynanır?
10 sene kadar desem, abarttığımı düşünür müsünüz?

PC | PS3 | XBOX



Oradaydım



DÜŞMANIN DA DEĞİL, DOSTUN DA

[Metal Gear Solid – Otacon'u ararken]
Yakınlardan gelen çığlıklarla irkildi Snake. Seslerin geldiği koridora girdiğinde manzara tam anlamıyla groteskti. Koridorun dört bir tarafına kesici bir silah ile sadistçe öldürülmüş asker cesetleri dağılmıştı. Tavana bile kan sıçramıştı. Duvarlarda bazı mermi izleri de vardı ama bunların birkaç umutsuz çaba göstergesinden başka bir şey olmadığı netti. Koridorun köşesinden çıkan bir asker "hayalet…" diyebildi ve yere yığılıp son nefesini verdi.



Snake biraz ilerledi ve bir başka dehşet verici manzarayla karşılaştı. Bir asker havada acı içinde asılı duruyordu. Bir süre acı çekmesini bekleyip ondan sonra öldürücü darbeyi indirerek adamı yere çalan katilin silueti ancak ondan sonra belirginleşti. Mekanik vücut parçalarına sahip, uzun bir katana kullanan bir… insan. Bir cyborg.

Koridorun ardında bulunan laboratuvara giren cyborg'u takip eden Snake, aradığı kişi olan Otacon'u öldürmeden önce ona yetişti. "Arkadaşım nerede?" diye soruyordu Otacon'a. Sonra Snake'in geldiğini gördü. Sevinmiş gibiydi. "Ben de seni bekliyordum Snake" diyordu. Sanki… onu uzun zamandır tanıyor gibi davranıyordu. Söylediğine göre Snake'i arkadaşı olarak görüyordu ama yine söylediğine göre o Snake'in ne arkadaşıydı ne de düşmanı. Ve bu cyborg "arkadaşı" ile ölümüne dövüşmek istiyordu.

- *Bugün için çok uzun zaman bekledim. Şimdi de anın tadını çıkarmak istiyorum. Seninle dövüşebilmek için başka bir dünyadan geldim. Seninle ölümüne bir dövüş... Ruhum yalnızca bu sayede rahata erebilir. Seni öldüreceğim… Ya da sen beni öldüreceksin… Hiçbir farkı yok. Hissetmek istiyorum! Beni yeniden canlı hissettir!*

Çıldırmış birinin sözleri gibiydi söyledikleri. Çıldırmış olmadığını söylemek zordu belki, evet ama bu sözlerin tamamen temelsiz olmadığını Snake dövüşten sonra Naomi'den öğrenecekti. O gün dövüştüler. Yumruk yumruğa, sertçe dövüştüler. Snake kendini ve Otacon'u korumak için, Cyborg Ninja ise kendisini yeniden canlı hissedebilmek için dövüştü.

Bir süre sonra Cyborg Ninja'nın bedeninin kontrolden çıkması sayesinde dövüş kimse ölmeden sona erdi. Ve içlerinden birisinin kesin ölümü ertelenmiş oldu.
- Ömer Akdağ





PIXEL YAZITLARI

NINTENDO BİR CANAVAR YARATIYOR



Sony genel müdürü **Ken Kutaragi**'nin kızına "Sen dolaylı yoldan oyun tarihini değiştirdin" desek bize kibarca oha der herhalde. Şöyle ki, kızının NES oynarken aldığı zevkten etkilenen Kutaragi, Sony'de daha mühendis olduğu yıllarda Nintendo'nun bir sonraki konsolu SNES için Sony SPC 700 ses çipini geliştirir. Bu da iki firmanın birbirine attığı ilk adım olacaktır.
Zamanla bu ortaklık büyür ve sıra 90'lara geldiğinde başarılı SNES için bir CD eklentisi yapmaya karar veren bu iki kanka, **SNES-CD** üzerinde çalışmaya başlar. Yalnız proje tamamlandığında ortada bir sorun vardır, hem SNES oyunlarını hem de yeni CD oyunlarını çalıştıracak bu konsolun lisansı Sony'e aittir ve Nintendo bu konsolu kendi geleceği için bir tehdit olarak görür.
Takvimler '91 oyun fuarını gösterdiğinde yeni ve daha oyunu bile olmayan bu prototipi tanıtmakla meşgul Sony şok bir haberle sarsılır. Lisans anlaşmasından pişman olan Nintendo anlaşmayı kendi başına iptal eder ve hızını alamayarak Sony'nin en büyük rakibi Philips'le anlaşır. Artık eski dostlar gırtlak gırtlağa gelmiştir.
Resmen soğuk bir savaşa giren ikili gene de asıl kozlarını bir sonraki konsol jenerasyonuna saklarlar. Çünkü hâlâ biri ötekinin ses çipini, öteki de diğerinin prototipini kullanmaktadır. Lakin kaçınılmaz savaşın ilk kurşunu prototipten SNES özelliğini çıkartan Sony'nin **PlayStation**'ı ile atılır. Nintendo'ysa "başlarım şimdi sizin CD'nize, eskiden CD mi vardı?" diyerekten gene kaset kullanan Nintendo64'le savaştaki yerini alır. Bu arada Sony'nın âhı ise çoktan tutmuş, Philips kendi konsolu CD-i'yla çoktan rezil olmuş, hatta konsol piyasasından temelli çekilmiştir. Efendim? Sega Saturn mü dedi birisi?
Ve savaşı nihayetinde **Trip Hawkins**'in ilk gördüğünde hiç beğenmeyip "Yeni bir şey değil" dediği PlayStation alır, hem de ezici bir üstünlükle. Demek ki artık Hawkins'e kupon yaptırmıyoruz. Yıllar sonra ilk mağlubiyetini alan Nintendo'ysa hiç kafasında yokken Sony'i durduk yere pazara sokmuş, resmen kendi elleriyle bir canavar yaratmıştır.
Şimdi oyun tarihinde PlayStation olmasa neler değişirdi bir düşünün, ondan sonra Kutaragi'nin kızına gider hep beraber söyleriz, olur mu? **-Emre Sümer**

Not: Okurlarımızdan Uğur Esef'in yazmamı rica ettiği bu konu 3,5 yıl önce dergide yayınlanan ilk yazımın konusuydu. Ve öylesine amatördü ki. Çarşı izinimde yazının remake'ini yapınca bir değişik hissettim doğrusu. Sevgilerle.







Eski Dergilerim

Derginin Alien 3 için ettiği lafa bakar mısınız? Yerlerde yuvarlandık! SNES Force'un 20 yıl önce Alien 3 için söylediği şeyin bugün Colonial Marines için de kullanılabilir olması da hayranlık uyandırıyor. Tabii yeni Alien için söylendiğinde cümlenin anlamı tamamen değişiyor, orası ayrı...

100% SNES

THIS ISSUE: Free Game Boy Supplement ● Street Fighter II sequel ● Take a sp... in Taz-Mania ● The Lost Vikings: best puzzler ever? ● Meet The Crash Dummies ● StarWing stripped!

New!

SNES FORCE

The bitch is back...

ALIEN 3

The full official review
Complete maps
Exclusive Sigourney interview

Mega Mario special!
New Mario game plus the movie

Zelda CD exclusive!
First look at two new Zelda games

Win an Alien!
Plus over £4,000 of brilliant prizes

impact MAGAZINES
9 770969 507001 07
£2.25
JULY 1993
NO.1
PRINTED IN THE UK EXPORT £1.95 STERLING
CREATING 90s READING

Oyungezer

SAYI: 65 - 2013/03

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, mert@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Yasemin Ezgimen, yasemin@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 5 Mart 2013

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

GÖKLERİN ŞEHRİ COLUMBIA'YA NE OLDU?

BÜYÜK SIR NİSAN SAYIMIZDA ÇÖZÜLECEK

